2005年小神游新软件计划独家暴光/掌机·砸开国门的那块砖!

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/01
VOL.27
零售价：9.80元
每月1/15日发售

2004我们的行货年

新春送大礼
三大流行掌机
抽奖得好运

春节软件
大攻略阵

马里奥聚会A
游戏王决斗怪兽国际版2
研修医 天堂独太
禁货猎人 时空冒险者
金色卡修2 友情的电击
世界传说 换装迷宫3
合金弹头
英雄传说 白魔女

豪礼
2005年
口袋妖怪手帐
+影像光碟





ISSN 1672-8866


9 771672 886049 01
国内统一刊号:CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER 大抽奖

这是春节前的一期，也是《电子天下·掌机迷》正式登场的第一期，大家细心的话会发现我们又有了一些变化，希望这些内容能够陪伴大家度过一个充实的春节假期。同时，本期继续有大量震撼奖品送出，同时公开1月上的抽奖结果，希望这些流行掌机和精美礼品让这个假期更有意义，更加精彩。另外，别看下面的小神游SP的图是蓝色的，但实际上我们会随机送出多款颜色的机器哦，希望你能收到你最喜欢的那一款！

1 PSP掌机 1名



SONY最新推出的掌上游戏机，引发了全球抢购，即便日本也是一机难求。《电子天下·掌机迷》第一时间送出，千万不要错过啦！这可是一款集大成的掌机哦！

2 NDS掌机 2名



任天堂推出的全新"异质"掌机，拥有双屏幕并且提供触摸屏功能，让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有两名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 12名



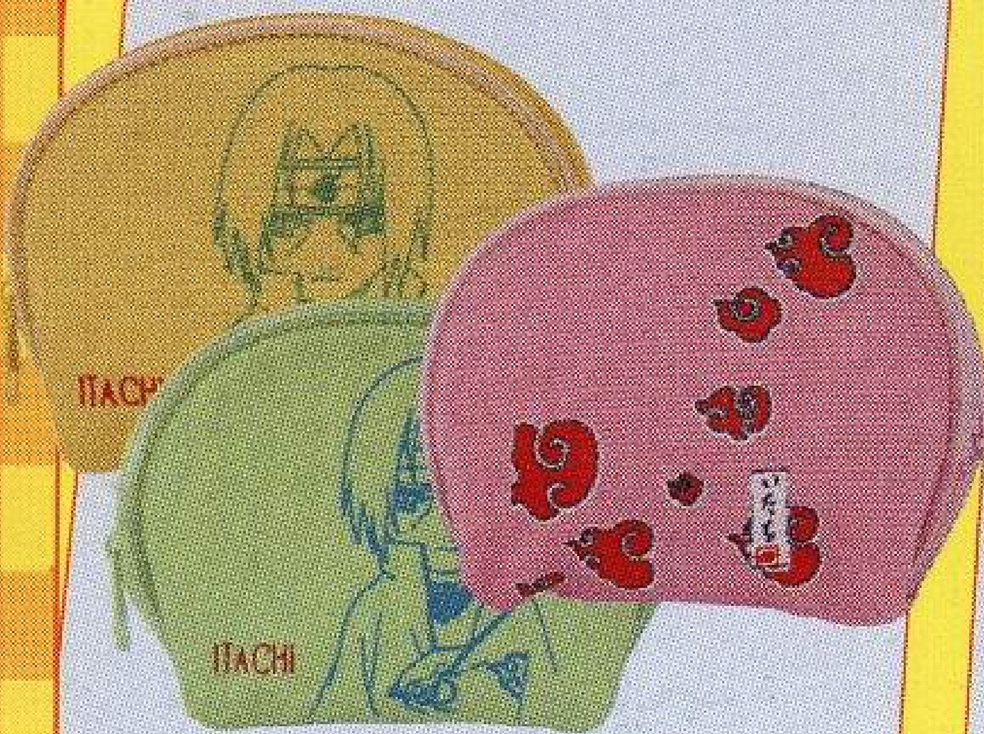
神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出12台，机会多多。

4 万能遥控器 20名



接驳GBASP，面向XBOX、PS2以及TV，绝对是SP一族们不可缺少的便利周边。本期特别送出20名，有机会得到就不要错过。

5 火影零钱包 30名



不同图案颜色的近半圆形火影忍者零钱包，大小适中材质结实柔软，便于携带既实用又抢眼。随机获取一款，一口气送出30个！

6 吉祥寺大笔袋 20名



超人气的《吉祥寺咖啡屋》主题笔袋，五位店员Q版登场。笔袋尺寸约23CMx14CM，也可以用来装些零碎的小东西，闪亮送出。

参加办法： 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:2月(上)的抽奖活动截止时间为2月15日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

一月（下）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

VOL.25 中奖名单大公开




上海杨浦 许昊 | 广东汕头 邱侨尉

黑龙江 李伊楠 | 云南昆明 萧晨 | 安徽合肥 佟飞












江苏吴江	俞啸	上海徐汇	刘旭东	江苏启东	吴俊	陕西西安	任宇杰
四川内江	邱邦强	北京东城	许四维	广东佛山	何健源	内蒙古包头	郎治杰

FF 钥匙链中奖者（共24名）

宁夏银川	刘磊磊	河北沧州	刘帅	海南三亚	潘家智	江苏张家港	丁毅源
重庆渝中	陈成	河北石家庄	刘卓	云南曲靖	李杰	北京西城	孟方旭
江苏苏州	卫立恒	广东江门	关达钡	四川宜宾	夏阳	湖北武汉	林仁文
河南郑州	张添	河北秦皇岛	王晶	新疆维吾尔	车俊言	广东广州	王戈
贵州贵阳	韩德一	河北石家庄	崔小蒙	福建南安	张家扬	山东潍坊	王煦
内蒙古包头	高炜	河南平顶山	袁文杰	安徽淮南	徐作磊	新疆昌吉	杨超

猎人×猎人 珠链挂饰中奖者（共18名）

广西南宁	蒙瑞晓	江苏南通	朱董浩	湖北潜江	李蓉
贵州贵阳	阮寻	海南洋浦	李金峰	山西太原	胡靖
上海徐汇	邱启宇	福建福州	石冰涛	上海松江	陈朱杰
陕西西安	宋启越	广东湛江	郑颢宇	海南琼海	符式龙
内蒙古包头	赵泓	陕西西安	刘爽	广西南宁	颜昌安
江苏吴江	吴昊	云南曲靖	杨可扬	山东潍坊	张云龙

网球王子海棠头巾中奖者（共28名）

上海杨浦	郭仲旻	上海长宁	陈诗秋	浙江杭州	王鹏
山西太原	李广浩	北京西城	董浩	福建惠安	庄志辉
甘肃兰州	田黎	辽宁大连	宋任超	广东潮州	冯楷
福建福州	戴雁明	北京东城	林子祥	天津河西	刘清源
上海中山	陈书辰	辽宁大连	张嵩	甘肃兰州	刘江
福建泉州	杨捷龙	江苏南京	霍恩冉	陕西西安	黄涛
广东深圳	林泽灏	贵州兴义	吴轲	北京丰台	王艺卓
河南许昌	周进	江苏南京	夏炎	云南昆明	徐万苏
黑龙江	张潇思	乌鲁木齐	孟祖擎		
广东韶关	左圣清	北京朝阳	杜凯		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

~今期的大热语。~

•●● Vol.27 ●●•

继往开来，新年新感受。眼光远，求变革，小编不懈努力，只为读者满意。

「掌机迷」换新装，「电子天下·掌机迷」转世登场。新春伊始,国内第一本正式掌机杂志诞生。

—— 来自未来的信 ——

下午茶时间在美编室骗吃骗喝的时候，正巧看到叶子在排“家”而且还是克赛号的那个板块。于是乎两个人讨论起克赛的Pose到底是什么样子的。一番争论外加汗流浃背的实际操练后，终于认定刚出现的姿势是先XXX然后再OO，使大招的姿势则是OO外加XX。学成归来时，一时心情激愤不由得拿着格德米斯的噪音叫器“阿尔塔夏公主，你这次别想跑啦！”然后被TOC侧目了半天。

仔细想想，纵然特摄里的克赛能够办到“时间,停止吧!”这种绝技,但实际生活中似乎还尚是痴人说梦。SHE、F4已经替换掉了小虎队，张国荣梅艳芳告别了喧嚣尘世、电子产品的价格一天一降快到让人心痛、趁着打折返券仿佛不要钱似的拼命抢购的情景越来越多、北京的温馨小院越来越少、猫王他老人家如果还活着也该70了，太多东西已经不再是大家关注的对象，太多东西新旧交替然后随着时间逐渐在人们的记忆中淡化。然而反过来想想，有些东西仍然在现代化市场化的大潮中执著的坚持着自己的本色。《XX世界》仍然是我能够以最低廉的价钱买到最多内容的黑白杂志、蜂花大宝还是那么实惠、老字号的小点心味道依然如故。并不是说不变就是好事，但某些东西的存在是岁月的沉淀和积累，代表着一种信念和意志，一种约定俗成，让我们在纷杂的节奏中不至于迷失方向，总能够找到自己熟悉的世界，让我们相信不管外表如何改变真正的内核是绝不容一点懈怠和变味的。

人生也是如此，年龄的增长外貌的改变不过是一场虚幻，知识丰富了见识宽广了也不代表着心智的成熟。所谓江山易改，本性难移，好坏只在一线之间，变与不变都是一把双刃剑，只看割去的是精髓还是腐肉。

我们在努力，不管是十年淬火锤炼的《电软》还是蹒跚学步的《掌机迷》，坚守我们自己的理念和信心，一成不变。追求精彩完美的内容,摸索求新。当然，还要时刻记住，变革的力量是惊人的，但也必须谨慎善用，否则就会造成不可估量的损失。

记得不久前曾经收到过一封读者来信，开头第一句就是“支持《掌机迷》五年了……”当时就引起身边所有同事们的一阵大混乱，后被列为一大不可思议加入到编辑部十大诡异事件的后备入选题材中。然而，在此我只希望当《掌机迷》真的5岁时，它能够更加精彩，而现在读到这一页的你也仍然在支持鼓励着我们。让我们相信，或许，那就是一封来自未来的信也未可知……

最近也想改变一下自己，剪去一头本来也称不上怎么柔顺的长发，可就算是变成短发，想来想去也还是想不出到底什么发型好……



文/飞月

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

VOL. 27 2005 / 1

CONTENTS

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 镜的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 2004，我们的行货年



2004，对掌机一族来说是难忘的。因为在这一年里，我们终于有了行货掌机。一起回顾我们的行货年，2004，意义非凡。

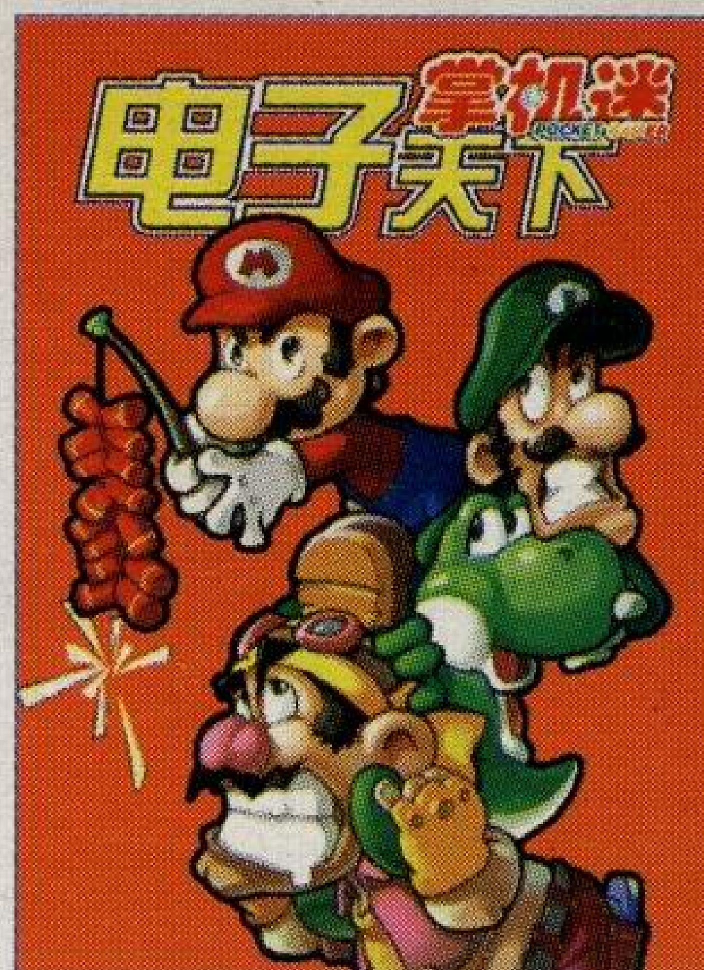
极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

特别策划

瓦里奥，一个叛逆的英雄。从零开始，走上前台，他的幽默，他的恶搞，一切的一切，全盘评述。

封面主题：任天堂群星贺岁



COVER插画/饿龙

电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月1日/15日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义



你对NDS外形的看法

●NDS的键位还是奇怪,ABXY挨的太近,不舒服。(李利,18岁)

●我认为NDS的颜色还有待改善,现在就一种颜色,太单调了,希望能出更多的颜色。(黄垒,16岁)

●NDS的外形——老实说,虽然我十分不愿意承认,但又不得不承认PSP比NDS更吸引我的眼球。但我永远都是任天堂的忠实FANS。(某位热心读者)

●NDS的外形还是有点让人难以接受,怎么看都像文曲星,PSP就新潮多了。(肖文乐,19岁)

●DS的外形很好啊,全年龄适合,PSP的就只适合年轻人了。(张翼,17岁)

●感觉NDS的外形有点土,根本不能够与PSP相比。但是老任一向主张游戏性,双屏的功能让玩家眼前一亮,独特的功能让多数人勇敢的选择了它。(某位热心读者)

●我认为NDS的外形有进一步优化的余地,其定型显得过于仓促,但即使进化也不见得会有GBA到SP或N-GAGE到QD般明显;期待更多颜色的外壳。(刘飞,19岁)

●比起早期的造型NDS有很大改变,而且还不错。估计在日后还有新造型,期待。(某位热心读者)

●NDS外形不错,只是玩游戏时的最佳角度不容易找到,很麻烦。(某位热心读者)

●相对SP,NDS的外形大了点,不太便携,十字键放大了,按起来舒服,为什么又把AB键弄小了啊,适应又要一段时间了。(孙力,19岁)

你对PSP游戏时间的看法

●PSP游戏时间短了点,像我这样要玩就"人机合一"实在是不够。(某位热心读者)

●PSP的游戏时间已经不错了啊,毕竟那么多功能在那里摆着,费电大是正常。(钟宝强,19岁)

●把众多功能结合到了一起,电池的使用时间也情有可原,但是游戏时的读取就花上10几秒,也太慢了。掌机注重的是随时随地的游戏,这种情况是不愿意等上一丁点时间的。(某位热心读者)

●PSP的游戏时间说长不长,说短不短,因为毕竟我们不可能整天抱着掌机玩;但3-4小时的游戏时间,虽然充电时间短,也会导致充电过于频繁,很不方便。(某位热心读者)

●PSP游戏时间较短,在外面如果身边没电源的话,很不方便的啊。(徐雷,22岁)

●PSP在没解决电池问题前,游戏时间确实是个问题,读盘和多功能使得它耗电量大,体现不出便携性,总不能老带着电源吧,所以还是希望SONY能尽快解决。(李楠,23岁)

你对掌机迷新一年里进行调整的看法

●从《PG》中空出两页建立"日语课堂",从最基础的开始,系统地学习日语,比如开始先教50音,然后是单词、句型由简单到复杂,并每期布置作业。在光盘中列举游戏的一些例句,并领读。(林威,17岁)

●总体来说很满意,但边角栏少了雪人的回答,总觉得很闷。(魏文浩,17岁)

●改变得不错,目录给人耳目一新的感觉,而且光碟的内容也不用找了。(李润峰,17岁)

●不错,特别是目录,令人一目了然,但边角栏少了评语,少了搞笑元素。(莫兆豪,15岁)

●改变了好是好,但是不够严谨,目录的页码为什么不顺着排,看起来有点麻烦。(梁旺,23)

●我认为应把"仙人指路"加些页数,毕竟那才是直言不讳呀!(齐翼,17岁)

●"问答无双"的栏目希望能多开几页,以便我们能解决我们的问题和学到更多的东西。(谭锦瑞,17岁)

●增加了各小编对游戏的评价,使我们读者更能轻松的识别游戏的可玩度。(孙雪涛,15岁)

●不断的探索,不断的创新,不断进步。改版的《PG》内容更多,更全。总有一天《PG》也能做到完美。(某位热心读者)

●《PG》的新年改版很新鲜,但栏目因太多而显杂乱。(某位热心读者)

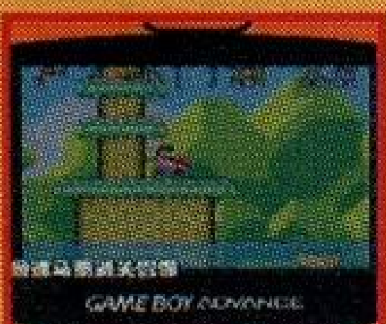
●我认为应该相应减少一些长篇攻略页数,只要重点点出即可,应用来报道一些新游戏。(某位热心读者)

●不错,看到光盘导读放在了前面,不像前期那样翻到我差不多要撕掉书时才找到。(范樊,17岁)

> 彼者的主义,展示玩家心中真实想法的大舞台,你对掌机业界的真实情感,直感想法尽可在此发表,本期命题征集:
>
> 1.你对NDS和PSP已发售游戏的看法。
>
> 2.你对行货和水货有何看法。
>
> 你可以在回函卡上填写,也可以来信或发E-MAIL给我们,我们的地址是:北京安外邮局75号信箱《掌机迷》"彼者的主义"收,邮箱地址:pg@vgame.cn。

影像光碟内容



投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起30天内，不得将同稿件发给其他媒体，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》30天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机 砸开国门的那块"砖"

——2005掌机市场预测

文/ 转生之炎　责编/雪人

酝酿已久的掌机大战终于在2004年底拉开了大幕，11月27日，NDS挑起第一把烽火，12月12日，PSP紧随其后祭起反击大旗，再加上小神游SP进入中国，"中国龙"的品牌化，和神游公司的一系列活动，2004年的掌机市场，以一个惊叹号作为它的结语。现在，拽着2005年头一个月的尾巴，我们又来展望一下未来，2005年的掌机市场，究竟会发生些什么？

NO.1 主机，你方唱罢我登场



2005年初，索尼和任天堂层出不穷的促销花样是必将会上演的一出大戏。落实到主机方面，相对于准备得比较充分的任天堂，为缺货所困扰的索尼多半会先将重心放在尽可能地提高PSP产量上——要知道，现在缺货已经成了制约PSP占领市场的最大瓶颈。

追朔到PSP的发售，本来PSP的很快推出是索尼不甘任天堂独占市场所打的匆忙之仗，准备不足的直接后果就是PSP的严重缺货--缺货的程度可谓近年主机发售史上之罕见。虽然据称索尼到目前已经发售51万台PSP。但比起这个数字，让玩家们更记忆犹新的恐怕是PSP初次预定在3个小时以内被抢购一空，而第二次预定准备的出货量也没能"挺"过半天时间的"不爽经历"。玩家的强烈购买欲望也许令索尼欣慰，但严重的缺货情况却使索尼无时无刻不在面对购买群体流失的问题--要知道，那个好似眯着一只眼的老者任天堂，却正从眼角的夹缝里对市场虎视眈眈：PSP买不到？那还有NDS嘛，不仅有充沛的供货保证让你不再忍受无休止等待的折磨，而且源源不断推出的重量级作品每时每刻向着玩家的钱包招手——以上无论哪一点理由，都足以让索尼如坐针毡。

PSP出货为什么如此"难产"，大多数的报道都认为组件短缺是索尼公司不能提高PSP生产率的原因。2005年索尼娱乐一场记者招待会证实，正是图形处理芯片的大量缺货导致了PSP主机的"难产"。索尼虽然在日本有自己的装配工厂生产PSP的图形处理器，但其中一个复杂得精确到90纳米的生产步骤却严重制约了生产的脚步。虽然索尼目前制定了4月1日前将三百万台PSP运送美国发售的计划，但是"能不能实现将取决于生产图形处理芯片的速度"。在2005年上半年，索尼至少还得慢慢消化PSP仓促发售的以下阵痛：坏点问题、升级程序泄密问题、按键设计缺陷问题，以及由这些问题带来的换货问题……

NO.2 游戏，"辎重"的较量

最近一直在看《汉武大帝》，回过头想一想，虽然如今的商战和数千年前原始的交锋相去甚远，但一些基本原则竟出奇地一致。汉武大帝刘彻很喜欢轻装上阵，横冲直闯深入敌营的打法，这种方法虽然一定时间内能够给敌人沉重打击，但是孤军深入未免太过危险。于是他身边的大将卫青便提醒他辎重部队的重要，最终确定了"五个人的补给，供一个精锐士兵的前进"的打法，保证了横扫匈奴而不人困马乏为人所制。

在当今掌机市场的这场龙争虎斗的战役中，后续游戏的发售可谓主机的"辎重"，不管一款主机在推出时引发了多么大的轰动效应，不管它有多么奢华的首发阵容，同为产业巨头的索尼和任天堂心里都明白，这是一场持久战，不管鹿死谁手不可能在短时间内见分晓。在主机设计上，PSP与NDS一个以奢侈的视听享受见长，一个则以"独一无二的游戏性"为旗号——其实这都不重要，在漫长的拉锯中，对玩家来说，最重要的是：在购买了掌机之后，你还能提供些什么？毕竟玩家是玩游戏而不是玩主机，要主机在市场上无往不利地大量推进，那游戏的发售队伍就一定要紧紧跟上。因为玩家如果一旦得出这款主机的游戏不好玩的结论，那么不管多么高强的机能，多么有趣的设计，都成了无用的装饰。



朱江	相信许多玩家与我一样，在PSP的高端、优质与NDS的游戏性之间难于选择，苦。
读者资料	15岁，男，650031，云南昆明市人民东路人民巷50号，兴趣：掌机、游戏、动漫

将"辎重"的较量量化之，则可以演变为发售表上的名词和数字。《口袋妖怪》向来是任天堂的镇山宝，虽然"宝石"尚在初步开发中，连画面都提供不出一张，但老任也没有忘记把它挂在嘴边，时不时放把风出来，吊得玩家心痒难熬。吃老本的同时，NDS也不忘热推一把《愿为你而死》这种强调游戏新机能的新颖游戏，新老平衡，两手抓，两手都要硬。

相比NDS，PSP目前的游戏阵容却反而显得有些"老气横秋"，不管是已经发售的《山脊赛车》还是《合金装备》、《真·三国无双》、《随身玩伴》……还是即将登场的《永恒传说》、《NAMCO经典游戏复刻》，都充满了冷饭的味道。唯一一个新意满点的《水银》似乎也没能掀起多大波澜，至少到目前为止，索尼的2005是平淡的，但我们知道，默默无闻不是索尼的作风，也许许多玩家的心中，都期待着仿佛当初FF7横空出世的那一种壮阔。

NO.3 研发，金钱的游戏

正当NDS和PSP打得火热，最近又有了新的消息，称任天堂正在大幅加大研发费用。消息的来源是权威的《日经金融日报》报道：任天堂目前已经追加了20亿日元投资用于研发部，比去年增加了39%。目前任天堂研发部的总研发预算已经达到了220亿日元。此外任天堂还追加了30亿日元的宣传和公关费用，比去年增加了8%。目前任天堂的总宣传预算为580亿日元。今年任天堂的研发和宣传费用达到了该公司有史以来的最高峰。《日经金融日报》同时报道了任天堂准备投入一笔新资金用于建设NDS生产工厂的计划，工厂建设资金将会增加76%，达到40亿日元。



任天堂的频繁动作让我们都感到一丝迷茫，莫非PSP和NDS刚刚开战，老任就已经开始"未雨绸缪"？其实仔细想想，任天堂此举也是源于危机感所至。自从2004年底NGC在全球各地时常被PS2和XBOX大幅抢占，NDS又面临PSP严峻挑战后，今年任天堂正面临有史以来最为严峻的挑战。为保住掌机市场这唯一一块"一统江湖"之地，任天堂是绝对舍得下老本的。好在任天堂几十年来一直都有非常稳健的财务状况，手头上的现金非常充裕。看来如今他们要利用自己的资金优势改变目前的尴尬局面了。

有人说研发力度的加强会间接地缩短了主机的寿命，其实这话未必正确，主机的更新换代，更大程度取决于市场的残酷竞争，竞争导致了研发力度加强，研发加快使主机循环周期缩短，研发速度加快和主机推出速度加快其实都是果。

NO.4 国内市场 掌机来当敲门砖

正像许多媒体所预测的那样，随着中国经济社会的发展，游戏巨头们正在逐渐把目光投向国内市场，2004年，有越来越多的游戏主机以行货的方式进入中国大陆，虽然这种行为对于别人的意义不过是试水，但总归是让我们看到了天边一线越来越亮的曙光。



2005年，国内市场必将是你方唱罢我登场的热闹——对于我们玩家，有热闹可看总是好的，若是感兴趣，有能力，下场也无妨。

2004年，虽然有PS2大陆版的高姿态进入中国，虽然有神游机"骗钱"与否的争议，但它们毕竟是来了，从无到有，从远到近，这就是一个进步。但转生想说的是，2004年，小神游，或者说神游SP，才是国外主机进入中国的唯一成功范例。这是行货第一次基本打赢了和水货的战役，同时也向国外的主机制造厂商传递了一个信号：也许掌机才是打开中国市场最适合的那把钥匙。

稍微分析一下其实很容易得出这个结论。首先最大的因素还是要落脚到中国的经济水平上——中国玩家身处一个矛盾旋涡中：一方面的尖端视听资讯不断从各个渠道涌入国内。一方面是自身经济实力尚待提高。而掌机则是将这一矛盾统一的最佳载体。说得简单点，同时代下，掌机价格普遍要比电视游戏机便宜这是不争的事实，落实到玩家身上，就是花我们花得起的钱，玩最尖端的科技。对于不愿向着PS2，乃至PS3行货望梅止渴，又不愿意接受神游机这样"落后一个时代"产品的大多数玩家来说，掌机是最好的选择了。

NDS于2005年春节前后将以行货身份进入中国现在已有了消息，而且看来不假。掌机，看来果然是打开中国市场的"敲门砖"。

后记：说了这么多，都是以分析为主，最后还是壮起鼠胆说点实实在在的话吧，依转生从目前的情况看来，也许短时间内，任天堂NDS将在销量上表面占据市场优势，但索尼老大毕竟吃亏只是吃在缺货上而非玩家不买帐，若是任天堂不能一鼓作气，很可能会面临再而衰，三而竭，而遭索尼反扑的危险。

宋晓曦	谢谢PG与GBA，因为有了你们让我在这黑色的高三中见到了一丝光明。
读者资料	19岁，男，010030，内蒙古呼和浩特第一中学高三7班，兴趣：恶魔城系列

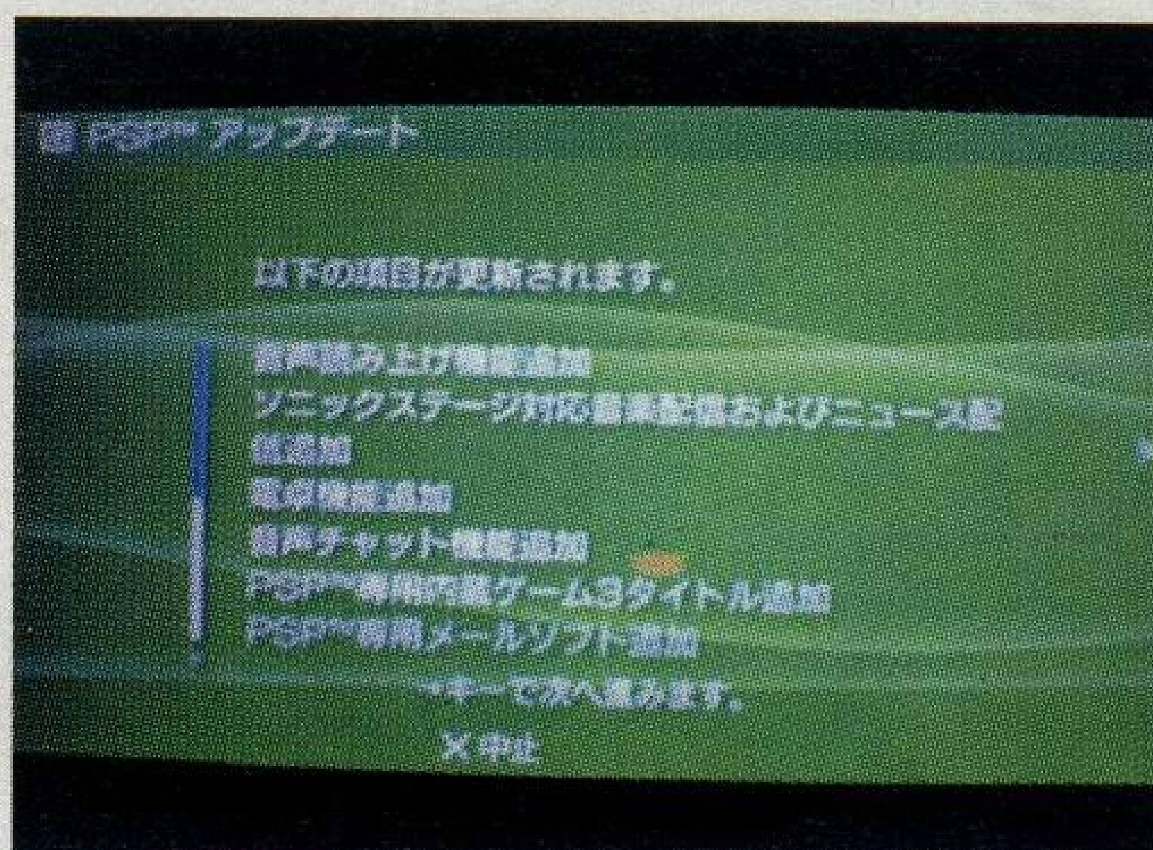
最热门最受注目的新闻焦点！新闻话题

海外市场新闻采风！镜的业界



PSP未完成升级文件泄露，SCE警告玩家不要贸然更新

近日，一些网站流出了所谓的PSP用升级文件1.05版，该文件大小约14MB，执行方式是将该文件储存于记忆棒的特定目录下，开机后进入游戏启动项目即可启动。但使用该文件进行系统升级后，会出现PSP无法开机、死机、不能回到原厂设置等非正常现象，请已经下载了该文件的各位玩家千万注意，不要贸然更新以免造成不可挽回的后果。



SCE于1日17日在网络上警告玩家，由于PSP的闪存具备可覆写更新的功能，而且PSP的系统程序也支持通过网络进行更新，因此PSP可以通过网络进行升级，但该服务目前还没有正式启用。目前流出的文件来自SONY验证用服务器。这文件虽然是SCEI开发的，但仅仅是测试用文件包，安装后可能会引发PSP故障。SONY将对因为此升级软件而引发的故障提供有偿修理服务。关于文件的流出源，SCE推测是部分用户分析破解了正在建设中的PSP升级专用站点，下载了测试用的未完成文件包。



目前市面上的日版PSP主机在系统功能方面除系统初始机能外，仅提供UMD音/视频与记忆棒的MP3/MP4/ATRAC3 plus等影音播放、以及JPEG格式图片浏览等功能。除此以外，虽然以经可以通过无线AP连上互联网，但除了在线系统升级服务外，尚未提供如邮件服务器或网页浏览等功能。

该泄露版本所增加的新功能包括
追加语音阅读功能
追加Sonic Stage对应音乐及新闻下载
追加语音聊天机能
追加3款PSP专用内藏游戏
追加PSP专用邮件软件
追加PSP专用文字处理软件及计算器软件
追加PSP专用网络浏览器
追加PSP专用日程表软件
修正软件错误00
修正软件错误002

从流出版的内容可以看出，PSP除了游戏及影音图片外，还将加入文字处理、计算器、日程表等PDA基本机能。网络部分还加入了最常用的邮件收发与网页浏览，以及语音聊天机能。从这些新功能的出现，可以预期SCE将后续推出包括耳机麦克风甚至键盘等周边，让PSP成为一台兼具游戏、随身多媒体以及PDA机能的新一代多功能随身数码平台。



任天堂公布NDS在澳大利亚和欧洲的发售计划

任天堂近日正式公布了NDS在澳大利亚的发售计划，澳版NDS将于2月24日发售，售价199.99澳元。与美版一样，澳版NDS也将会附赠一款《银河战士》的试玩版。任天堂表示，他们将会为澳大利亚准备充足的货源，澳版NDS首发将会是该国有史以来所有游戏机供货最多的一次。另据GameCubeEurope报道，欧版NDS将于3月11日发售，定价149.99欧元，同捆游戏同样为《银河战士》。此外目前已知首发游戏包括《愿为你而死》等数款。按照惯例，欧版NDS应该会在澳版之前发售。这次公布的发售日比人们预料的要早一些，主要原因相信是因为NDS的货源充足，不像PSP那样缺货严重。目前NDS在美国和日本的出货量已经超过280万部，任天堂希望在3月31日之前出货量能够实现全球500万部。

谭嘉庆	PSP是SONY用来“P”SP的，但对于NDS，它就无能为力了。
读者资料	19岁，男，510180，广州东风西路180号-202房，兴趣：在夜里干坏事。



SONY计划业界新标准，SCE开放UMD影音格式

1月20日，SCE公布了将公开UMD格式，允许第三方厂商生产播放设备的计划。SONY已于去年12月向国际标准组织提案，预定推动UMD影音规格成为国际标准，让UMD成为继DVD、MD等之后的又一个业界标准。

UMD是一种直径60mm，可以容纳1.8GB数据资料的光盘。目前市场上支持UMD格式的机器只有PSP，但也开始有人考虑用它作影音储存等用途。

久多良木社长在20日的日本外国特派员协会上表示，今后将扩大UMD影音的出版事业，期待有更多出版商及创作者加入，为PSP提供丰富的作品。除了软件出版外，在硬件方面也将开放UMD的影音格式，让其他第三方厂商也能推出可播放UMD影音出版物的产品。不过开放的范围则仅限于UMD影音播放机能，游戏方面则仍然是PSP独占。



Amazon泄露天机，欧版PSP发售日初步确定



近日，著名购物网站Amazon的英国主页开始接受PSP的预订。根据该页面记载，英国PSP将于2005年3月18日发售，定价179.99英镑。不过，该页面同时声明：正式发售日期还没有最终决定，有更改的可能。加上SCE社长久多良木健日前接受路透社采访时曾表示，希望欧洲PSP在3月发售，相信欧版PSP发售日已经初定为2005年3月18日。



PSP二次出货，三星屏质量不如夏普



1月14日，采用三星液晶屏的PSP进行了第二次大量出货。这一批PSP修正了第一批的一些常见故障如卡键、射盘等问题，但其采用的三星液晶屏质量和性能却普遍不如第一批的夏普屏。根据玩家反馈，在最大亮度时，三星屏的亮度大约只相当于夏普屏的80%。而且三星屏的色彩普遍偏冷、偏淡，不如夏普屏浓烈。至于令无数玩家欲哭无泪的坏点与亮点问题则依然存在。



任天堂与日本广播联合举办《大合奏》演奏大赛

任天堂公司与日本广播公司将与3月中旬共同举办募集NDS《大合奏！乐团兄弟》演奏作品、表彰优秀作品的“HOT'n乐团兄弟选手权大会”。此外，同台的广播节目“HOT'n HOT 追加你喜欢的！”也开办了同作品的栏目。1月19日起每周三22时25分起播放约10分钟。“HOT'n乐团兄弟选手权大会”募集的是凝聚了玩家心血的演奏，将从中选出各种奖项。其中最优秀奖除了有10万日元与NDS以外，还准备了各种优秀的奖品。

参赛需要使用《大合奏！乐团兄弟》，输入优秀的演奏或搞笑的演奏、有独创性的演奏或乐谱、临时的即兴演奏、自己作曲的演奏或者是人数很多的合奏等等，以MD、录音带、录像带、DVD等方式送到日本广播“HOT'n乐团兄弟选手权大会”组委会，截止日期是2005年3月10日。3月中旬将由日本广播召开的“HOT'n乐团兄弟选手权大会”进行获奖作品的发表。同时，参赛作品中充满原创性的作品将于同台的“HOT'n HOT追加你喜欢的！”播出。





三星向索尼PSP供应MCP芯片

韩国三星于1月13日宣布从三月份起，开始向索尼供应PSP用MCP芯片（Memory Multi-Chip Package = 多晶片内存模组）。这次供应给索尼的PSP用MCP芯片处理速度为1.3Gbps，包含有32MB NAND闪存和32MB DDR333 SDRAM存储器，同时提供系统储存及主内存用途。除了游戏机，该芯片也被广泛使用在家用电器、特别是手机上。



首款UMD影音作品公布，PSP多媒体市场前景光明

韩国《朝鲜日报》消息，在中日韩造成轰动的韩剧《冬季恋歌》计划以UMD为载体推出对应PSP的版本，并且还将陆续推出一系列后续产品。

众所周知，PSP是一台集游戏、影音、网络机能于一身的新时代掌机。其内置的MP3与MPEG4播放功能本身就是一大卖点，这次推出的韩剧也是意料之中的事情。而选定的作品《冬季恋歌》则是一部在日本万人空巷，引起韩流风潮的大作。SCE会选择此作，相信也是为了进一步开拓女性市场。不仅如此，考虑到SONY集团目前手上有哥伦比亚、米高梅两家电影公司及SONY音乐这个唱片界大哥大，SCE势必会借东家庞大的版权资源来进一步扩展PSP的市场。另外，日本动画界龙头BANDAI公司也已经表示将会推出国民动画《机动战士高达》的UMD版本，相信PSP在影音方面的前景一片光明。





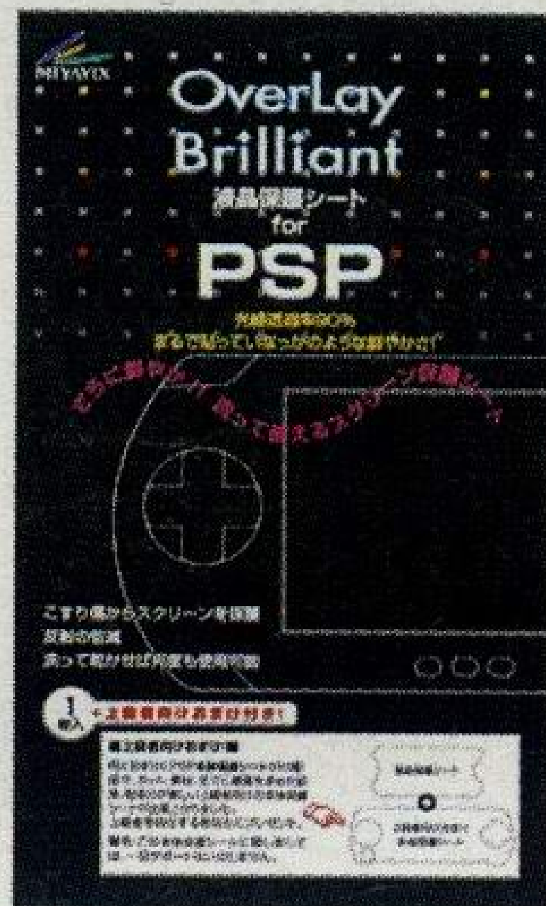
MiyaVix公布PSP保护贴“OverLay Brilliant for PSP”

株式会社MiyaVix在它的官方主页PDA SHOP “Vis-a-Vis”上公开了一则消息称，将于1月下旬发售PSP的专用保护贴“OverLay Brilliant for PSP”，公司没有规定统一价格，下家售价将约为1470日元。

MiyaVix声称OVERLAY BRILLIANT将作为PDA和媒体播放器用的保护贴出售。

它除液晶屏保护贴的功用外，还附有保护机身的薄膜，这是它与众不同的地方。标准的保护贴只是覆盖住液晶屏和周围的部分，而另一张将PSP表面全部覆盖，只留出方向键及类比摇杆，○、△、×、□四个按键暴露。

该保护贴透光率号称达到90%，能吸收紫外线，保持影像效果鲜明，色彩清晰。将它剥下后清洗，仍然具有很强的粘性。

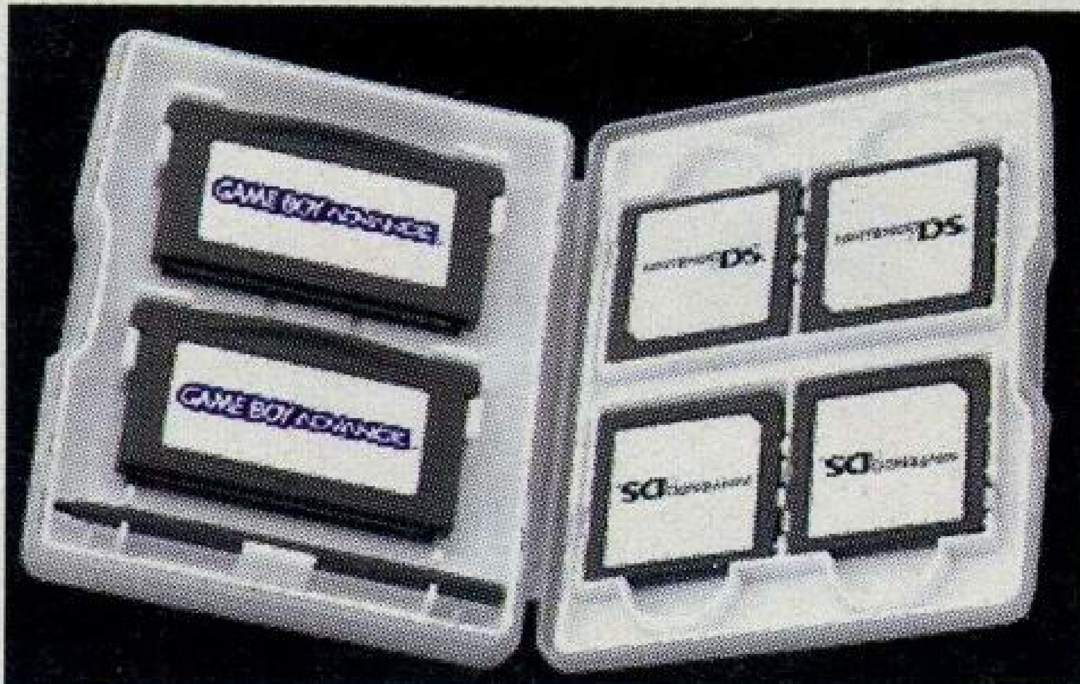




KeysFactory发售两款NDS卡带收藏盒

近日，KeysFactory公布了两款NDS用卡带收藏盒“DS Card Pod 2 in”和“Card Palette 4+”。由于NDS的卡带很小，容易遗失，因此需要这种专用的卡带收藏盒。

“DS Card Pod 2 in”定价450日元。如其名所示，能收藏2块NDS卡带，并且施加了防静电加工，使卡带更不容易受到损坏。本产品外形类似Zippo打火机，共有黑白两种颜色可以选择。而另外一种收藏盒“Card Palette 4+”除了可以收纳4块NDS卡带外，还可以额外收纳2块GBA卡带及触感笔。





张一飞	如果你是真正的掌机迷，那么在寒冷的冬季细细摩挲着PG会感觉到一丝温暖吧。
读者资料	18岁，男，830011，新疆乌鲁木齐68中学高三3班，兴趣：漫画、动画、GBA



久多良木健发表讲话，PSP未来将追加手机功能

1月20日，SCE的久多良木健社长在日本外国特派员协会发表讲话，表示正在考虑为PSP追加手机的功能。虽然过去也有过类似的传闻，但具体构想还是初次提出。久多良木表示，在不远的将来，PSP可能会拥有第三代手机的通信功能。



新品牌“象形文”公布，SCE全力打造PS系列商业形象

SCE最近放出风声说它将创立一个新品牌“象形文”：第一批上市商品是便携的背包之类小物品，将于2月1日开始出售。

象形文这名字的含义是指PS手柄上的△○×□四个按钮。“象形文”计划就是SCEJ将带有这四个记号的商品大量出售以在社会上扩大其影响。最先上市的是背包类兼具时尚性和实用性的商品。它们的表面醒目地标着△○×□的图案，而且正适合离家在外时用来装PSP，为此还专门设计了放置PSP的口袋，及PSP的包装盒。

1月14日起PLAYSTATION的网站开始接受各种商品的预订。由于数量有限，而且是初回生产的商品，感兴趣的人最好快点出手。



“象形文”PSP包
200*110*50mm
第一批产品中最受瞩目的就是这一款PSP包。除了PSP本体外，还可以收纳2张UMD、1块记忆棒以及耳机等外设。定价9975日元。

“象形文”商务包
300*450*70mm
定价21000日元

“象形文”公文包
300*380*120mm
定价15750日元

“象形文”手提包
350*350*150mm
定价18900日元

“象形文”旅行包
550*300*200mm
定价27300日元

“象形文”小钱包
80*90*20mm
定价3675日元

“象形文”钱包
100*130*40mm
定价7140日元

“象形文”钥匙包
80*115*25mm
定价4410日元



RockStar公布PSP版《横行霸道》

RockStar Game近日公布，将在PSP上推出全球总销量高达4500万的ACT巨作《横行霸道(Grant Thift Auto)》的最新作，据称，本作将回到《横行霸道3》的舞台“自由市(Liberty City)”。但并未公布此作的标题，只是以“横行霸道新作(the new Grand Theft Auto title)”含糊带过。本作将由Rockstar Leeds与Rockstar San Diego以及Rockstar North三个工作室共同开发，估计会与欧版PSP同时上市。

王强	如果OG2的发售期再推后，我立马开着暴走的初号机去找眼镜厂——“求求你们，快发售吧！”
读者资料	16岁，男，830000，新疆乌鲁木齐友好南路130号3单元5号，兴趣：看意甲

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点



国内首届NDS、PSP掌机玩家联谊活动举行

随着国内人民生活水平不断提高，拥有NDS、PSP次世代掌机的玩家也日益增加。近期由PCHOME数字娱乐事业部发起主办的次世代掌机玩家联谊活动于1月15日在上海成功举办。本次活动是在2004年末新一代掌机NDS、PSP相继面市后，国内首次由媒体组织的，成规模的玩家交流活动。活动得到了国内人气电玩杂志《掌机迷》、著名电视游戏网站"电玩中国"和"九城电玩"的大力支持。作为2005年开门红式的第一场电视游戏现场活动，从年初的开始筹备阶段起，就在电玩迷，尤其是掌机玩家中得到了广泛的关注。


↑正在聚精会神进行NDS"大合奏"的玩家。

活动被安排在徐家汇的慧谷科技大厦咖啡厅举行。当天下午，距离活动开始时间尚有1小时，就开始陆续有玩家到场。不管是结伴而来还是单独前来的玩家，一就坐后的第一件事情就是取出并打开自己的掌机。在通过主机的亮相而表明了身份后，玩家间的交流也顺其自然地开始了。现场的自发交流活动比组织方预想的要自然和丰富得多。有的NDS玩家通过一盘卡带，利用NDS的一卡多机连线功能在进行《大合奏》游戏。PSP玩家则进行着GOLF的无线联网对战。而且一些NDS的玩家在开始用无线聊天功能寻找自己的朋友，不少素未谋面的网友，通过NDS聊天室里的 ID发现了"好友"其实就在自己的身边。


↑参加活动的部分玩家合影。

下午2点活动正式开始，活动由本次联谊会的策划人——PCHOME数字娱乐部总监曹晓春先生主持。作为一位多年的掌机爱好者，曹晓春先生对于现场玩家的热情，欣喜之情溢于言表。他感谢众多玩家对于本次活动的支持，并把他们称为国内掌机玩家的先进分子。他表示，首次活动的规模虽不大，但是随着NDS和PSP主机在国内拥有量的上升、NDS行货主机在国内也即将发售以及广大掌机玩家高昂的热情，组织方将把此系列活动继续办下去。


↑现场的演示活动井然有序。


↑主持人正介绍本次活动的组成部分。

本次活动的重头内容为NDS、PSP游戏演示环节。在长达1小时的演示时间里，数位游戏玩家分别展示了现已发售的所有NDS和PSP游戏画面。组织方巧妙地使用了摄像机连接投影的转播方式，把掌机的小画面投放到100寸的大幅屏幕上，使得现场所有人都能欣赏到各款游戏的精美画面。演示过程中，NDS的《山脊赛车》画面表现得到了现场观众的肯定，许多人表示亲眼看到的实际画面要比以前看到的介绍图片要好很多。而PSP的《白魔女》作为该主机的第一款RPG游戏，也受到了关注，演示者在众多观众的要求下播放了游戏片头，战斗画面，华丽的魔法。

游戏演示后，还进行了PSP的山脊赛车和NDS的钻地小子、山脊赛车的

佟亮	轻轻地你走了，正如我静静地看，翻开一页，又见一片新的天地。
读者资料	24岁，男，100041，北京石景山区模式口南里3栋3门601，兴趣：动漫、电玩、音乐

游戏比赛。现场比赛的氛围，参与更多于竞争，众多玩家都通过了这次比赛尝试了新型移动主机的无线联网功能。赛后，从组织方和玩家处得到的反映，多数人对NDS的一卡多机设计给予了肯定，认为此举在以后主机普及量提高后将使得玩家获益非浅。

曹晓春先生会后透露，组织方已经就紧密合作电视游戏，特别是推出掌机游戏比赛的设想和神游方面进行了磋商，相关的重大赛事将在近期发布。曹先生亦同时表示，要在合适的时间把上海地区的经验和各地的电玩业者分享，加强国内电视游戏玩家间交流活动、推动电视游戏竞技比赛快速发展。



↑NDS游戏非常能讨女孩子的欢心。



GBA 大作《棋魂》汉化版放出

模拟天下论坛传出消息，CGP汉化组的成员汉化的GBA大作《棋魂》放出。以下为汉化者原话：

阿一：这个项目已经不知道是从什么时候开始的，之间也有不少小插曲。最终在小胖的努力下最终走向收尾。在CGP小胖的拼命努力下，脚本已经全部翻译结束。

此游戏由模拟天下和CGP合作汉化。

翻译：空空，小胖
破解：阿一
校对：雷骑士1985
感谢天使汉化小组的Crystal提供图片汉化技术支持



Logo









简体版截图



超级机器人大战OG2汉化预定

对于2月3日才能发售的游戏《超级机器人大战OG2》，有些汉化小组已经开始着手准备了。冰月说：“机战最前线翻译小组与TGB合作。TGB负责技术方面，机战最前线翻译小组负责翻译，为此将专门制作一套完美的攻略！但这游戏所需破解程度还不知道！如果TGB遇到无法办到的困难，大家一起来帮TGB吧！”



以下是一小部分的游戏资料：

新西历187年。在联邦政府和反叛的“圣十字军”之间的“DC战争”，以及地球和外星人之间的“L5战役”结束半年之后……

地球联邦组织依然没有能够将组织进行完全整编。在这危急之时，布莱恩·米得克利德宣布就任联邦政府大总统。

在就任之后，布莱恩于联邦议会上公布了L5战役的情报，之后发表了“东京宣言”，正式向地球人宣布地球外智能生物的存在，还预示了这些智能生物将对地球人可能造成的威胁。布莱恩进一步呼吁地球圈的势力一致团结对外，发表了对联邦军进行组织改编以及强化军备的“神盾计划”以对抗外星人的势力。随着计划的实施，人型机动兵器的开发以及量产、地球圈防卫网的强化等工作得以顺利进行。

但是，在总帅比安·索尔达克死后仍然负隅顽抗的DC残党、联邦政府以及联邦军内企图建立军事政权的强硬派们都使得神盾计划的背后笼罩了不安的阴影。而关键时候，一种叫作“恩斯特系列”的神秘物体也成群出现在地球圈内。

地球的人们再度陷入了混乱的旋涡之中……

黄远清	没有不好玩的游戏，只有不适合自己的罢了。
读者资料	24岁，男，621000，四川绵阳市城区文竹街14号（门面），兴趣：《黄金太阳》、《火炎纹章》

仙人指路

春节前应该有不少玩家有购机准备，但是对节前节后的行情不是很了解，这里给大家提供一些行情作为参考。

文/严俊 责编/天意

从近期掌机市场的行情来看，前段时间一直疯狂热卖的DS已经逐渐进入第一个饱和期，价格方面也出人意料的再降了一个档次，这种情况在以往的春节前夕是很难看到的，不过这也从侧面反映了国内市场对DS的需求量已经趋于平稳。可以说首批一小部分任天堂铁杆基本上都已经购买了DS，而剩下的绝大多数人要么持观望态度，要么就是资金还没有到位只能等到春节期间再出手。所以在这个特殊时期建议商家们应该谨慎备货，正版卡带不能再和以前那样大量入货了，特别是在消费水平不太高的中小型城市。所谓此消彼涨，正是因为DS进入初步饱和，近期PSP的受关注程度明显上升，可以说现在PSP已经成为了店内询问度最高的新主机，而且在大城市的销量也开始走上正轨，为此甚至主机价格又再度回潮了将近两百元，值得一提的是在PSP涨价的同时DS可是掉了好几十元的。不过PSP在国内仍旧是以豪华版为主，普通版依然不多见，而且困惑玩家的问题不再单是价格了，有很多资金到位的玩家现在考虑的是买一台没有坏点的完美机器，这点的确是很难保证的，特别是对于需要以预订形式售卖的中小型城市更是如此，玩家如果有这方面的要求一定要提前和商家说清楚，以免发生不必要的纠纷。



小神游SP自从银色主机上市后大受欢迎，看来银色的确是国内玩家最喜爱的颜色啊，而且随着红色主机的面市行货SP的颜色就全了。上期提到的行货可能略微上调价格果然在近期应验了，现在官方给地方经销商的批价已经涨了大概十几元，而且据可靠消息称在春节期间行货的走势极有可能还要再次上扬，具体数值现在还不太好说，不过十元左右应该是没问题的。全新水货已经基本上没人做了，所以现在市场上非行货的翻新率几乎达到了99%，不买行货就直接买翻新机吧，价格可以打开天窗和商家谈。其实建议广大资金短缺的玩家不妨买2手机，注意这里说的不是翻新而是2手，也就是还没有换上组装外壳的那种，众所周知原装外壳的手感是组装货无法比拟的，与其图新的组装壳漂亮还不如实在点直接用旧的原装外壳。更重要的是如果反复拆机装机的话翻盖插销很容易损坏，甚至影响到翻盖的结合性，所以直接购买原装壳的2手机是除了行货之外的最佳选择，大家不妨参考一下。

眼下就要到春节了，所以本期就顺带预测下春节市场吧，之前已经提到了小神游SP极有可能在春节期间再度涨价，估计届时如果地方经销商存货不足的话还可能单方面提价，不过钱是人赚的，只要不离谱大家也不用太计较了。DS价格再次下调的可能性不大，关键是已经没有多少降价空间了，所以相比之下价格反弹的可能性倒是挺大的，不过估计上扬的幅度也大不了，毕竟现在的市场需求量已经不比以前了，而且前段时间主机降价时估计商家方面也肯定会及时补仓囤货过年，所以即便是临近春节水货商方面提价，只要地方市场货量充足应该也不会受到太大的冲击。不过这次PSP方面就很难说了，别看现在是涨在风头上，这颗定时炸弹打不准哪天就得大爆炸，而且现在离过年还有半个多月，价格会不会在此期间大跳楼还指不定呢，所以无论是商家还是玩家这段时间都得睁大眼睛。在购机方面要注意两台次世代主机的坏点问题，特别是DS要鉴别原组电板，而且现在市场上已经有少量的2手机在流通，各位可得留个心眼了。最后在这里给全国玩家拜个早年，并预祝大家在春节期间都能买到称心的主机。



参考价			
DS日版	1300元	小神游SP	660元
DS港版	1310元	小神游GBA	530元
PSP豪华版	2900元	翻新SP	530元
中国龙SP	800元	翻新GBA	350元

江虹	游戏是虚幻的，虚幻却是最能表现出真实的自身。
读者资料	17岁，女，611730，成都郫县一中高二8班，兴趣：游戏、音乐、看书、睡觉

市场云云

从PSP发售到现在已经有一段日子了，有一部分玩家已经打算购买了，但是PSP的一些问题让人担忧，下面介绍一些选购方法。 文/窗外不归的云 责编/天意

次世代掌机选购篇之"PSP购机需谨慎"

和NDS相比，PSP的全球出货量虽然较低，然而这却和其产量有极大关系，并不是玩家不喜欢，而是打心眼里爱得不行，可是有段时间就是有钱也买不到PSP！现在，随着第二批PSP的上市，市场需求压力逐渐得到了缓解，价格也终于降到了较为合理的档次，香港方面在撰文时已经开出了PSP豪华版含任意游戏2600元的价格。但是内地价格始终没有完全让人满意，虽然大多数网上商店也报出了3000元内的价格，但是在普通的游戏店里，我们看到的更多是3000-4000元的价格，甚至有部分店里仍然以4000多元的价格出售，对于价格，玩家能做得也只有耐心等待了，毕竟我们不能像奸商一样操纵价格，买机的时候别怕辛苦，多跑几家，砍价的时候别怕羞，几百块钱就在谈吐之间。如果不怕风险，试着到网上游戏店去买，或许能够得到实惠，但是要找信誉较好的。



由于PSP上市不久，所以还要嘱咐读者一些事情。

首先就是要端正态度，先从屏幕问题说起，第一批PSP选用的屏幕是夏普的屏幕，可视范围大，颜色也很艳丽，所以成为了众玩家吹捧的对象，而前不久SONY宣布PSP的屏幕改为三星供应，一时间小道消息四飞，有的说三星屏幕坏点多，有的说三星屏幕颜色不够亮，也有的说三星屏幕可视范围小……然而目前市场上根本就没有出现过采用三星屏幕的PSP，也就是说，现在市面上的PSP都是夏普的屏幕，三星的屏幕估计要过段时间才会出来，所以在买机时就不要上奸商的当，因为现在的主机都一样，除了细节问题外，最重要的还是价格，而且即使到时候换上了三星的屏幕，也不会有太大区别，毕竟三星也是LCD大厂，SONY选中它，自然是因为它的技术实力能够达到要求。所以无论是三星还是夏普，最终的游戏效果应该区别不大，玩家调整好心态是关键。

再有就是刚才提到的细节问题，这在挑选中是比较重要的，毕竟PSP现在还算是稀奇的东西，买回家后发现不中意，拿回去换人家也许就不答应了。下面详细阐述买机注意事项。



有一点事先要和奸商交代好，那就是有坏点就给换，再有就是按键不灵，这也得换，如果事先沟通好了，拿到主机后发现问题就可以马上换，直到选中满意的为止。

PSP分为普通版和豪华版，普通版包装里面只有PSP和电源、说明书等东西，豪华版除了PSP和电源外还有线控、耳机、便携包、32M记忆棒，打开包装时这些都要看清楚。不过要说一下，PSP的包装是没有封条的，所以……打开没打开就只有自己好好辨认了，"眼神"不好的同志可能就要麻烦了，不过只要机器没有问题，也就不要管是不是第一次打开了，毕竟大家都要挑，没理由只给你一个人看啊。

然后就是PSP的一次性开机画面了，和NDS一样，这个都不管用，因为NDS的一次性开机画面可以通过取电池来重新出现，而PSP的一次性开机画面也是可以重新设置的，所以对这个也不必抱多大希望。

把PSP从护套里取出时可以仔细的看一下，如果能够在PSP漆黑的机身或者屏幕上面发现指纹，那就说明这台机器被人动过。

PSP的最大问题应该算就是坏点了，坏点可以在开机时的全黑画面查看，也可以在游戏的某些场景里看，有些坏点很难发觉，所以看的时候需要仔细再仔细。PSP的屏幕里面可能会进灰尘，大家别把屏幕里面的灰尘和坏点混淆了，PSP的屏幕表面也是很容易沾上灰尘的。

检查了屏幕就该检查按键了，需要注意的就是"□"键，它有一半落到液晶屏幕边上的金属条上了，这个属于硬件设计问题，手感和其它的按键相比肯定有差异。

上面谈到的这几点检查好后基本上就没问题了，剩下的就是试玩游戏了，如果一切正常，那就可以交钱把主机带回家去了。

胡智勇	PSP游戏时间短可没什么关系，反正我本人已习惯了边充电边玩游戏机。
读者资料	19岁，男，410012，湖南长沙中南大学南校区天马公寓A区4栋314室，兴趣：绘画、电脑三维动画设计

新作工房 GBA的王道

NEW SOFT FLASH!!

责编/小侃

人物介绍



球田堂儿

←擅长烹饪，此外还很喜欢昆虫。虽然是突击型的性格，但有必要的时候也会停下来冷静思考，充满勇气而且不会蛮干。自己开发出虽然难以随心所欲地控制，但冲击力沉重的杀球。



星野罗伊娜

→女主角，兽医的独生女，母亲是俄罗斯的体操选手，自己也是新体操选手。擅长算术、国语和社会科，但对烹饪很头疼。由于平时在练习芭蕾舞，比赛的时候能够以华丽舞蹈般的动作迷住对手。



小栗学

→身高145cm，体重34kg。精通躲避球的规则，总是会构思出一些细致的作战。但由于太复杂而往往不顺利，不过他并未因此气馁。



大林加奈

←外野攻击手，7兄妹的长女。由于双亲忙于经营超市，平时都代替父母照顾弟妹，但练习躲避球时绝对不会缺席。



原贺满雄

←他虽然很喜欢躲避球，但总是由于害怕接球而逃开。



二叶美美

→9岁。比谁都爱哭，被大家称为“哭泣包美美”。不过总是能与大家团结一心。



草加由子

→10岁。双胞胎的姐姐，喜欢说话的少女。平时虽然帮不上什么忙，但不知为什么，只要她站在内野就一定会有好事情发生。



加油！躲避球战士



BANDAI	2005.01.27	5040日元
卡带	ACT	1–2人用

按照J.D.B.A（日本躲避球协会）规则的躲避球游戏在GBA上登场了！堂儿队将在液晶屏上与他们的对手进行12人对12人的胜负！除了原作中登场过的角色外，还会有游戏原创的角色出现哦。



←使用正式的12人对12人躲避球规则，画面会随着球同时移动。



→除原作中很多登场过的角色出现外，还会有游戏原创的角色哦。







通信对战：通信对战分为"1卡对战"和"多卡对战"两种模式。使用1盘卡带可以通过通信线完成两人对战。而当每个玩家都有一盘卡带时，还可以通过无线通信器进行1对1、2对1或是2对2的对战。而且可以自由选择自己喜爱的球队进行12人对12人（也有选择6人对6人、8人对8人）的比赛。



声村末有

←8岁。总是能在适当的时候为大家打气，令大家保持集中力。



若狭良平

←11岁。本来是名队"大海轰炸机"的队员，退会后加入了堂儿的队伍。



草加由宇

→10岁。双胞胎的弟弟。由于是双胞胎，所以无论是攻击还是守备都能与姐姐合作无间。



殿城道太

→9岁。内野攻击手No.2。虽然有很优秀的能力，但不足之处在于缺乏集中力。



捕田太郎

←身材最短小的选手，捕球率高达95%。他的球感很好，总是能正面对着球路，而在困难的体势下绝对不会勉强去接。



躲避球战士的五种阵型

这个游戏共有5种阵型供玩家自由选择。阵型的性能各自不同，而且存在相互克制的关系。根据对手的情况选择阵型是胜利的关键！

阵型会反映你的性格哦！自由地去发挥吧！

一列阵（必杀技等级：1）

比赛的战略：容易积蓄能量槽的基本队形，以必杀技取胜吧！



与对手阵型的相性关系

克制弓形阵、星形阵：必杀技连发，将对手轰至场外！被二列阵克制：1级的必杀技反弹后很容易被接住。

二列阵（必杀技等级：2）

比赛的战略：以防守取胜的阵型，等待对手出现纰漏后大举反击吧！



与对手阵型的相性关系

克制一列阵、星形阵：1级必杀技想攻破防守阵型可不容易。被弓形阵克制 ：3级必杀技果然难以防御。

弓形阵（必杀技等级：3）

比赛的战略：以攻击取胜的阵型，以最强的3级必杀技粉碎对手！



与对手阵型的相性关系

克制二列阵、自由阵：3级必杀技可不是盖的，看你能防御到几时？被一列阵、星形阵克制：在蓄满能量槽之前会遭到对手的连续攻击吧……

星形阵（必杀技等级：2）

比赛的战略：以头脑取胜的阵型，利用快速的连续传球令对手丧失判断力！



与对手阵型的相性关系

克制弓形阵：在对手蓄满能量槽之前决出胜负！被一列阵、二列阵克制：在传球的过程中会遭到必杀攻击吧……

自由阵（无法使用必杀技）

比赛的战略：自动跑动接球，即使是菜鸟也能轻松运用的阵型！

与对手阵型的相性关系

克制一列阵：1级必杀技很容易被接住的……被弓形阵克制：面对3级必杀技，不能使用必杀技果然很辛苦啊……





洛克人ZERO4

《洛克人ZERO4》将于2005年4月21日发售,喜欢动作游戏的玩家要留意以下情报哦!很久很久以前，被称为封印的传说——反乱猎人ZERO又一次出现了，操纵他与强大的敌人战斗吧。作为《洛克人ZERO》系列的最新作,本作仍然是横向卷轴类动作游戏,不但继承了使用多武器进行战斗的原有系统,而且本作中好像追加了新的系统。



CAPCOM	2005.04.21	4990日元
卡带	ACT	人数未定

使用各种丰富多彩动作的ZERO再度登场



↑击倒敌人后夺取敌方武器，以彼之道还施彼身。

↓后发先至，简直就像用魔术手臂在攻击一样。





↑一边小心往下方移动，一边攻击敌人的ZERO。类似手枪一样的难道是新武器?

至今为止从未出现过的武器和系统?

从目前公布的画面来看，能发现一些迄今为止从未在系列作品中出现过的武器，它将是新系统的一部分。此外，如果仔细观察这些武器，会发现它们和ZERO附近敌人的形态非常相似，难道说……

真·三国无双 ADVANCE



株式会社KOEI（光荣）近日宣布将于GBA上发售战术动作游戏《真·三国无双ADVANCE》，发售日定于2005年3月24日。这样，继NDS和PSP版本的《真·三国无双》后，又一款《真·三国无双》的掌机游戏登场了！

这次的游戏是为了纪念动作游戏《真·三国无双》系列全球的出货量达到了700多万！继承系列游戏特点“一人打倒敌军全军团”、拥有无限爽快感的本作将使系列作品的特点完美地发挥于GBA上。而且因为这样，GBA上的这一作搭载了各种各样的要素，使你在短时间的游戏中也能获得极大的快乐。



KOEI	2005.03.24	5040日元
卡带	ACT	人数未定



GBA版原创要素

◆短时间击倒敌人能力瞬间提高

◆极多的成长要素

游戏人物通过经验值成长、还有总计超过200种以上的武器可供收集。

◆四种不同的游戏模式

1、选出3种势力中的人物进行关卡作战的无双模式

2、通关后可以自由选择游戏的自由模式

3、用3种迷你游戏记录竞赛的挑战模式

4、检阅所有武器、道具的收集阅览模式

最热门

新作工房 NDS异质路

NEW SOFT FLASH!!

责编/暗凌

任天狗 Nintendog



NINTENDO	2005年春	价格未定
卡带	SLG	1-2人用

《任天狗》可以说是NDS上的电子宠物游戏，在游戏中玩家将饲养活泼可爱的小狗，能通过触摸屏来进行喂食或者训练，触摸逗弄或抚摸小狗，也可以购买飞盘、网球、汽球、毛巾等道具给小狗玩，使用NDS的麦克风输入语音能让小狗记住自己的名字，并训练小狗按照口令做动作。

此外游戏还能通过无线联机进行玩家间的交流，让不同玩家饲养的小狗能一起玩耍。



观看、抚摸、训练可爱的小狗

玩家可以饲养的狗狗不止一只，既可以把全部的感情都倾注在一只狗狗身上、也可以看三只狗狗嬉戏，或者让它们学习各种技巧，参加名犬大赛。

模仿狗狗的行动

完全引出NDS的3D机能，天衣无缝地模拟出狗狗的动作来。



24小时在一起

活用NDS“桌上游戏机”的特征，24小时不间断地起动游戏。



←购买网球等道具让小狗玩。



←观看三只小狗一起快乐地玩耍。



←抚摸乖巧可爱的小狗头部。



记住话语

使用麦克风可以呼叫狗狗的名字，或是教给它们表演技巧。这些语句并非程序预置，而是由狗狗记住玩家的语言。

无线通信交流

玩家之间以无线通信进行交流是《任天狗》的重点，甚至还可以和不认识的人进行通信。





Another code 双重记忆

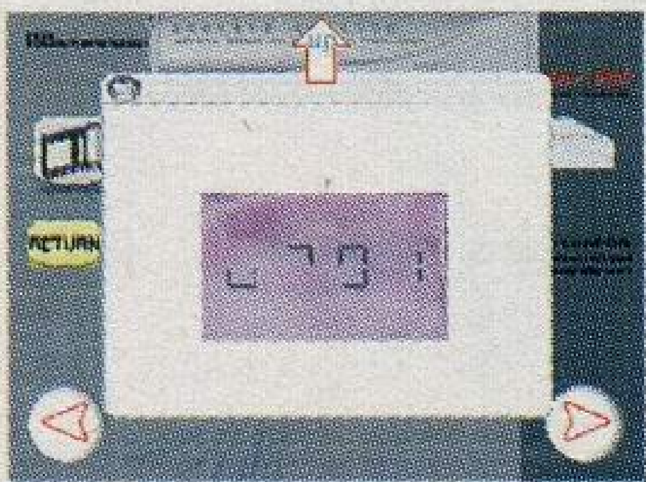


ANOTHER CODE
アナザーコード
2つの記憶

NDS			
	NINTENDO	2005.02.24	4800日元
	卡带	AVG	1人用

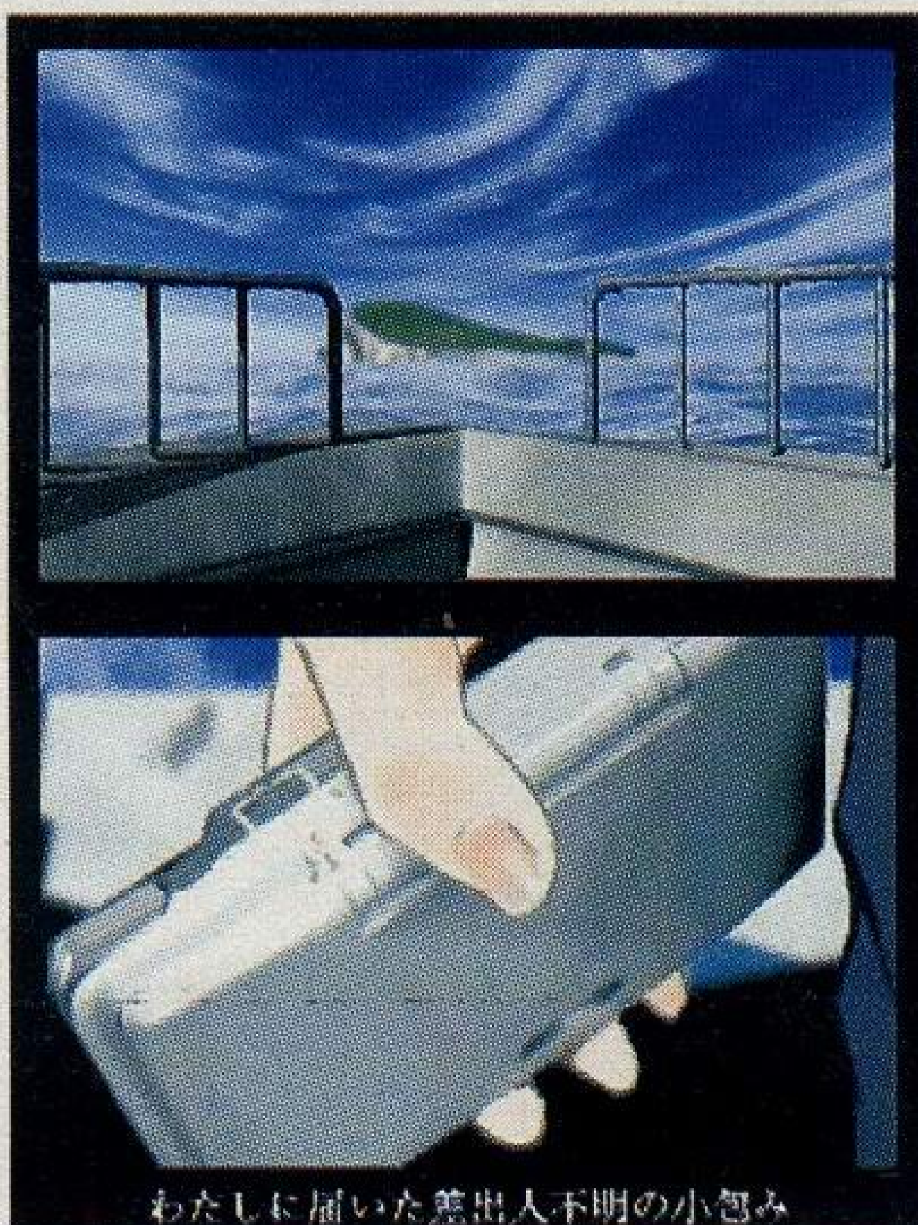
NDS平台上的新感觉正统派推理AVG《Another code 双重记忆》发售日确定为2005年2月24日，而售价则为4800日元。这是一款使用触摸屏和麦克风操作画面双屏幕显示的游戏，NDS的异质机能会为本作带来不同于一般文字类AVG游戏的新感觉。

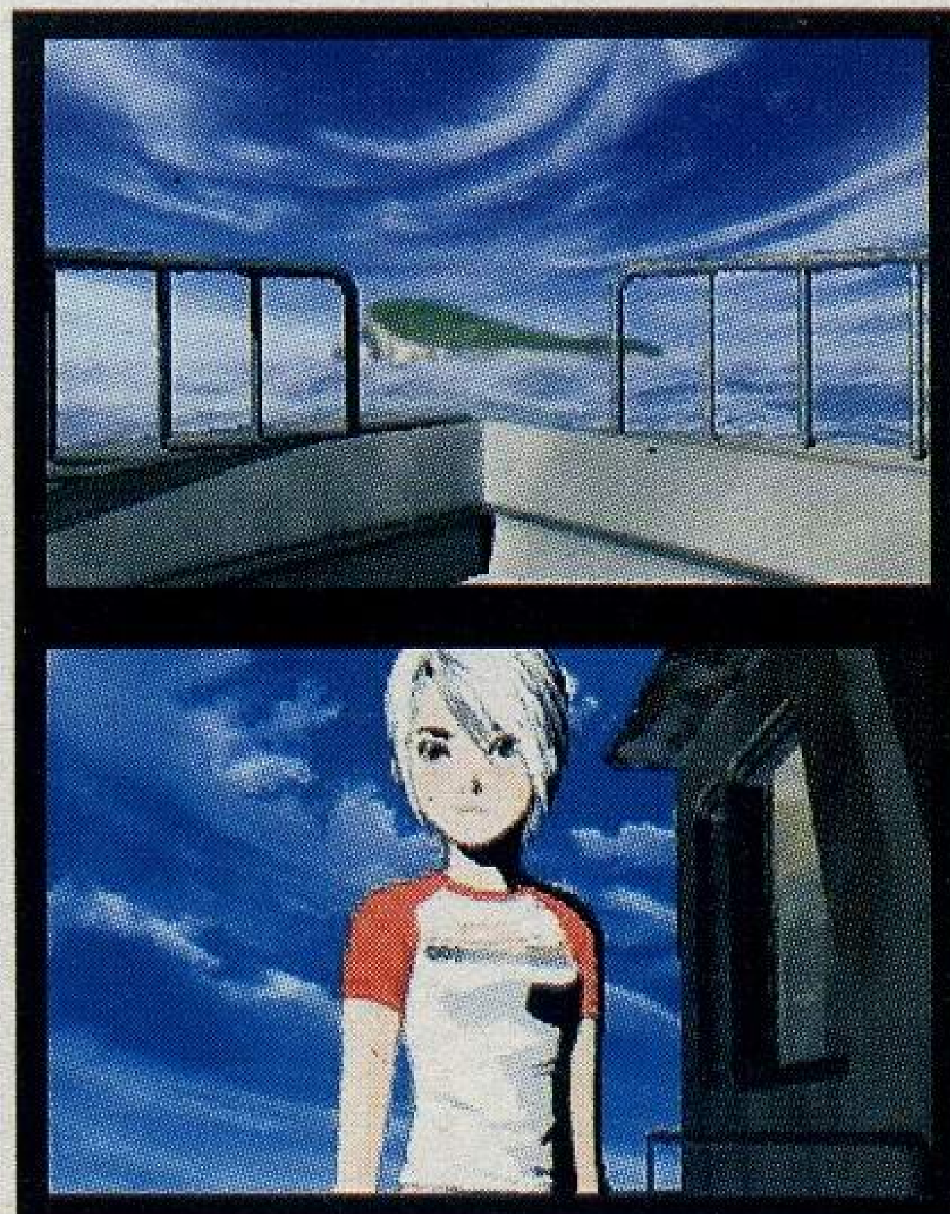
能够触摸的新感觉推理AVG游戏



游戏主角阿修莱是个温柔且意志坚强的少女，她的父母是在政府秘密机关的研究所工作的化学家。阿修莱幼年时，被卷入了研究所开发的记忆操纵装置“Another”有关的事件中。那次的事件在阿修莱的记忆中只留下了一些残缺的片段，关于父母的情况她全部都忘记了，据说他们由于事故身亡，阿修莱被姑母杰茜卡收养。

↓阿修莱手里拿的“DAS”，和NDS的外形一模一样。





↑前往血腥爱德华岛的阿修莱，等待她的将是怎样的命运呢？



↑阿修莱背后的机关，如果转动它会发生什么事情呢？

神秘的礼物带来未知的命运

阿修莱14岁生日之前，收到了一个不知谁寄来的神秘包裹，里面有一张卡片和一台类似PDA的小型机械“DAS”，把卡片插入DAS后出现了以下信息：

“亲爱的阿修莱，一起过14岁的生日吧。我在血腥爱德华岛上等你。　——理查德”

杰茜卡看到了这条信息，告诉阿修莱她的父亲理查德还活着，他已经完成了“Another”并等待着阿修莱。得知父亲生还的消息后，阿修莱告别杰茜卡，带着收到的DAS向父亲所在的血腥爱德华岛出发……



エッグモンスターHERO ヒーロー

怪蛋英雄

NDS		
SQUARE · ENIX	2005年3月	价格未定
卡带	RPG	1人用





→看起来与其他的蛋兽完全不同，连名字也是“战神阿瑞斯”，是不是很帅呢？会不会很强呢？。

阿瑞斯

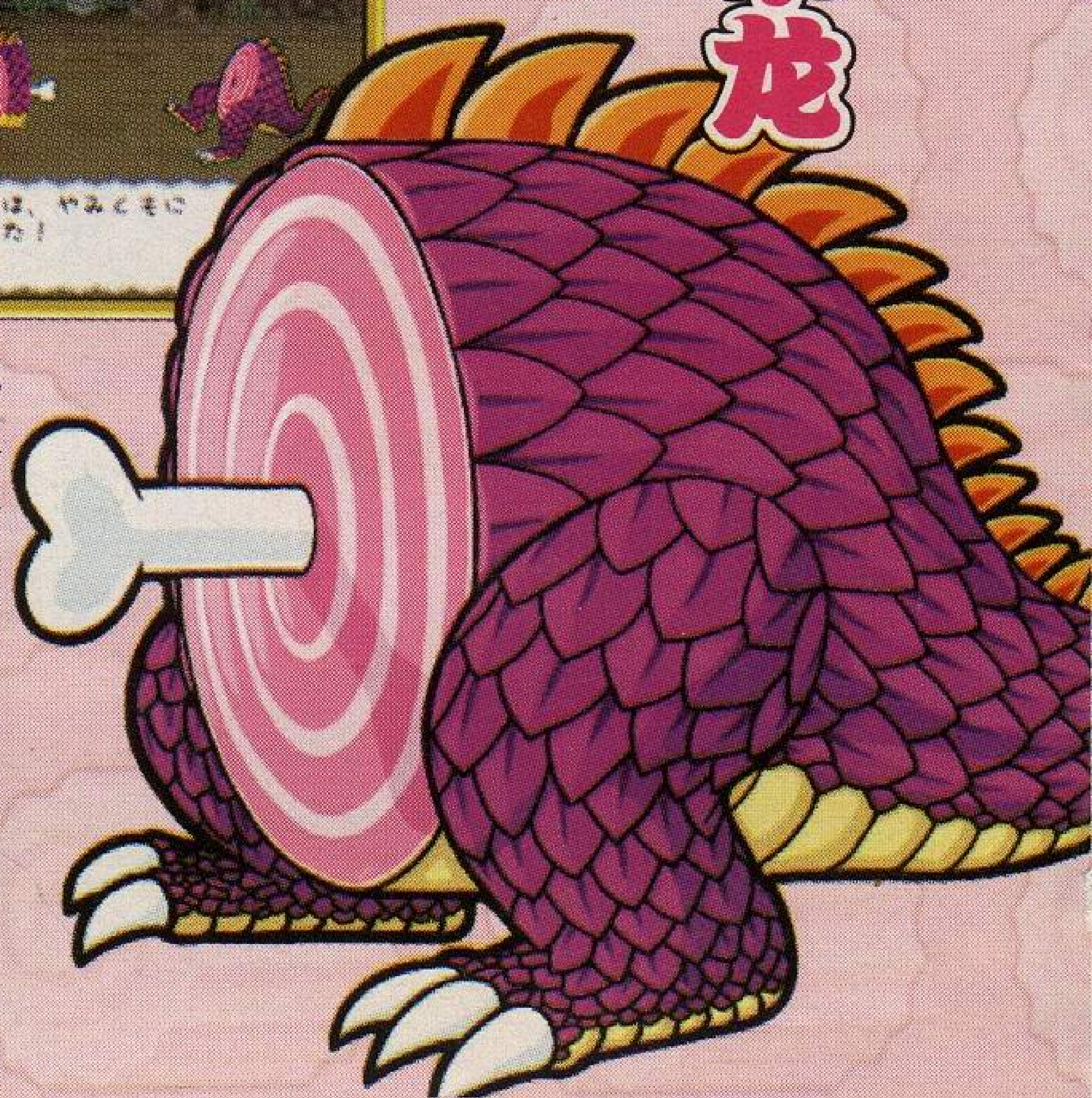
阿蒙





↑拥有古老的力量，能吸收任何抵抗者的生气，维持自己永久的生命。

半龙





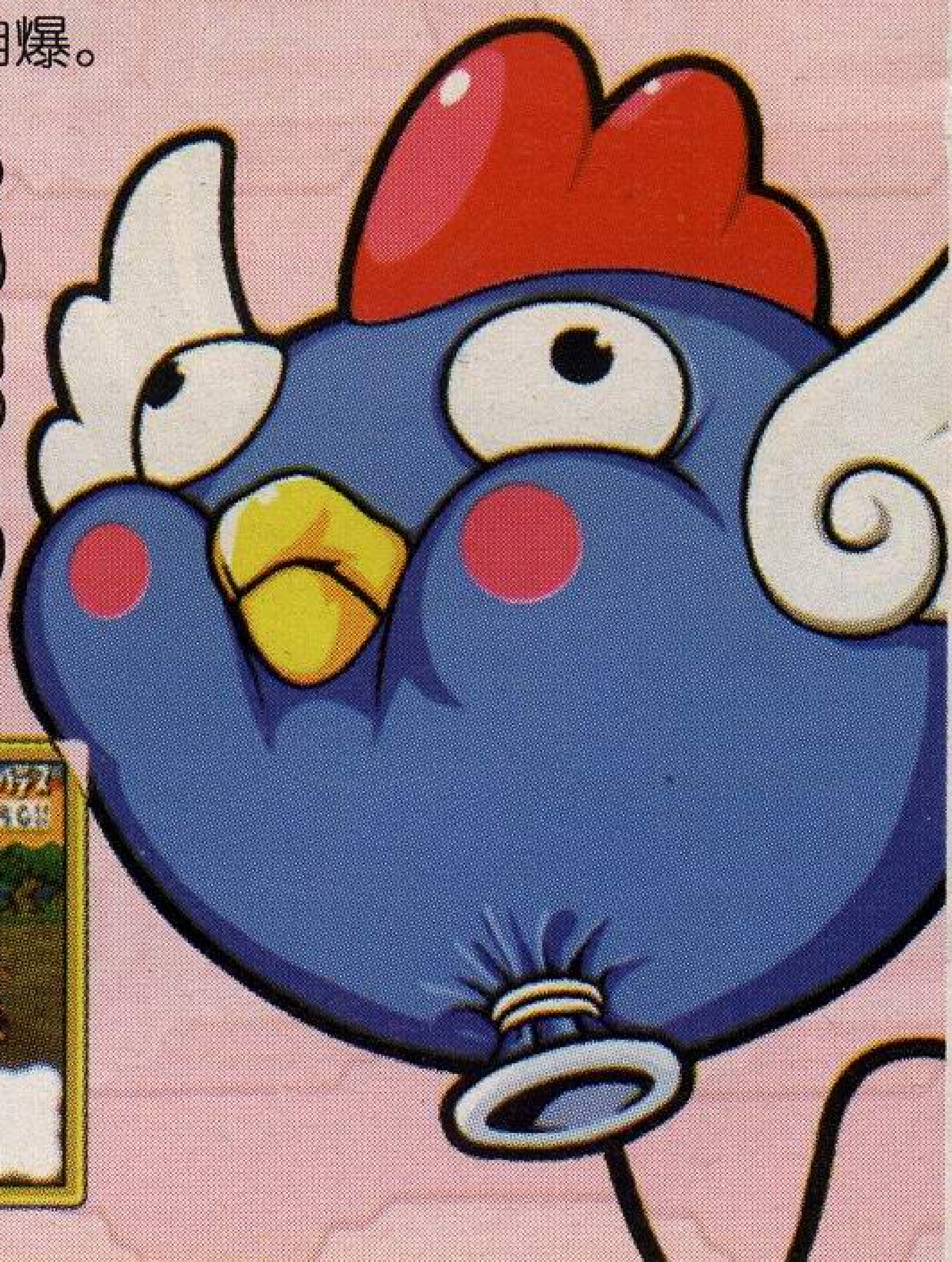
→在很久很久以前，天变地异的时候失去了上半身，之后以只有下半身的姿态一直生存至今的可怜的龙。

哈迪斯



←支配黑暗世界的死之国的暗之王。用黑暗的力量制造恐怖将一切导向死亡。

气球鸟





↓无论何时都在电车站上空悬浮的大气球，由于非常容易破裂，所以还能自爆。

战斗介绍







点划战

点划战中由自己向对方的方向划动触笔，己方角色就会发起进攻，划动速度越快，根据消耗的精力能给敌方造成伤害，甚至能形成强大的攻击把对方打飞！

击倒将军

参与战斗的成员分为将军和士兵两类,如果能击倒敌方的将军,即使对方还有士兵残余也算获胜,同样的,如果己方主角被击倒就算输了。可以考虑从后方进攻迅速击倒敌方将军的战术哦！

战斗之关键"精力槽"

游戏画面右上方的精力槽，在点划战中随着自军的行动渐渐减少，减为0时点划打飞敌军的力量也相应变小。所以一旦跟敌军拉开距离，就应该停止点划以等待精力槽慢慢回复。


←得到阵形之书有利于作战，甚至可以打败强敌。

点触战讲解

关键时刻打破怪蛋！

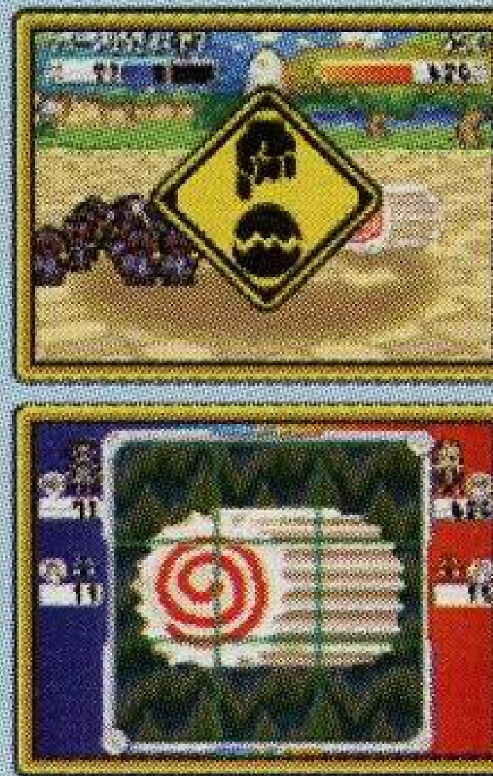
在点划战中被敌军击溃或者敌方召唤蛋兽时等，这些对己方来说是关键时刻，可以召唤蛋兽来代替自己进行战斗。

蛋兽召唤！


←点触下屏幕画面上方的宝箱图标！


←消耗蛋点数（EP）召唤蛋兽，点触蛋兽的名字！


←很恶搞的召唤之舞，围着怪蛋进行祈祷来召唤蛋兽。


←召唤完成，进入点触战！

点触！蛋兽VS蛋兽！

敌方也使用蛋兽时，选择己方蛋兽的攻击后，再选择对敌方蛋兽进行攻击的位置，如果顺利抓住弱点的话，能给予很大伤害！但是，也有可能遭到敌方的强烈反击，所以要慎重进行选择哦！


↑首先点触己方蛋兽的身体！


↑然后点触要对敌方蛋兽进行攻击的部分，技能发动！

点触位置非常重要！

召唤出蛋兽后，点触下屏幕显示的蛋兽身体的一部分，根据点触位置的不同，能使用各种不同的技能，要注意有些位置点触以后是无效的。


→蛋兽的技能是炸裂！


→在下屏幕的9个部分中选择一个点下去！

最热门

新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

ナムコミュージアム®

责编/天意

NAMCO博物馆



NAMCO	2005.2.24	3990日元
UMD	ETC	1-4人(预定)

原始版的特征



PSP《NAMCO博物馆》收录《吃豆》、《吃豆妹》、《小蜜蜂》、《大蜜蜂》、《叮当》这5部作品。可以像当年的街机版一样,以纵画面进行游戏。让玩家回味当年的感动。

进化版的特征



经过完全翻新的进化版可以使用无线LAN让多个玩家进行连线，增加了许多新乐趣。而且，由于掌机对战时每个玩家都有各自专用的屏幕，比起以往的同屏或分屏游戏要更有趣。

原始版游戏 7 部 + 进化版游戏 4 部!

PAC-MAN

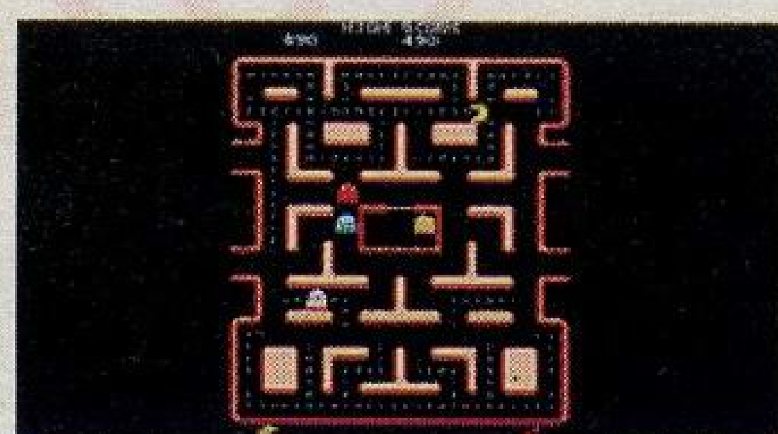
吃豆	1981
ACT	1人



不仅日本,在全世界都掀起热潮的不朽名作。可爱的吃豆先生在迷宫中躲避敌人，同时大口大口吃豆。吃到能量果以后吃豆先生会变大，同时攻守逆转。

MS. PAC-MAN

吃豆妹	1981
ACT	1人



作为《吃豆》的续篇在美国登场的新作，规则与《吃豆》相同，不过地图两侧增加了可以通行的传送通道。此外，吃豆妹头上还有可爱的缎带哦。

RALLY-X

拉力X	1981
ACT	1人



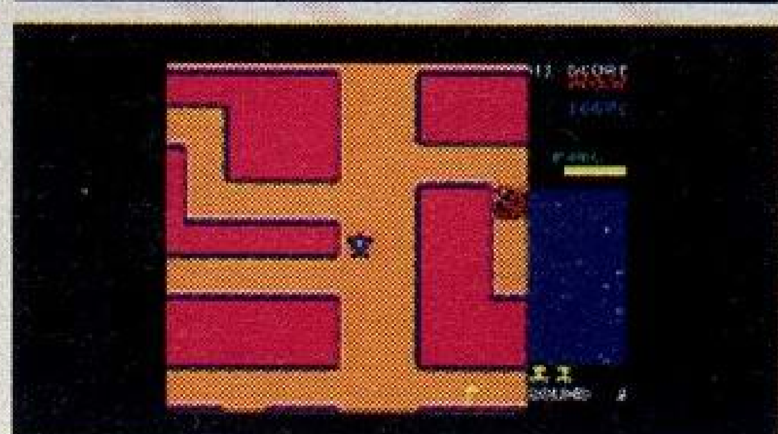


本游戏采用了当时而言空前的4方向卷轴。游戏的目的是用烟幕扰乱对手，在迷宫一样的赛道上收集旗帜。画面右边可以表示旗帜和对手位置的雷达受到了好评。

NEW RALLY-X

新拉力X	1981
ACT	1人





比起前作，本作降低了难度。第一关登场的敌车减少到了1辆，最大敌车数则增加到7辆。还增加了幸运旗、BGM、背景色、车型变更等细节。

NAMCO的名作在PSP上进化!共计收录11部游戏!

从代表NAMCO的无数名作中精选出来集合在一张UMD里，这就是《NAMCO博物馆》。本作除了收集7部令玩家怀念的"原始版"名作外，还利用PSP的机能制造出大幅进化的4部"进化版"来。



小蜜蜂	1979
STG	1人



射击游戏的名作。就当时来说，可以说是一款做工顶尖的游戏。玩家在游戏中需要控制宇宙战斗机左右移动回避，同时攻击敌人。只有将敌人全灭才能过版。



大蜜蜂	1981
STG	1人



消灭依次出现的敌人，敌人全灭后可以前往下一关的过版式STG。玩家被敌机捕获后，还可以将被捕获的自机救出，变成2机合体的形式。这是射击游戏中第一次出现POWER UP的概念。



叮当	1981
ACT	1人



在简单的规则之中产生丰富的战略性。玩家操作主人公《叮当》在地中挖掘，用气筒将敌人灌爆或是用岩石把敌人压扁。游戏的音乐也很优秀，获得了许多狂热FANS。



吃豆进化版	2005
ACT	1~4人

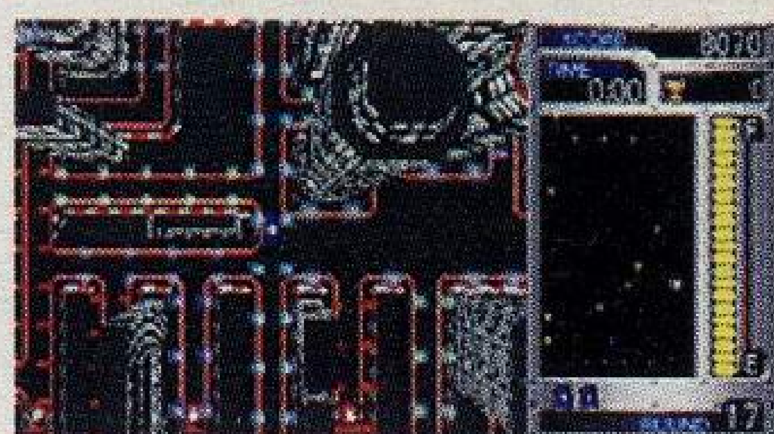


规则与原始版相同，吃掉版面上所有豆子就算胜利。但每一版的最后都会出现BOSS，与玩家作一对一的胜负。此外还可以进行4人协力的游戏，只要有一人存活，其他玩家就会在过关后复活。



新拉力X进化版	2005
ACT	1~2人

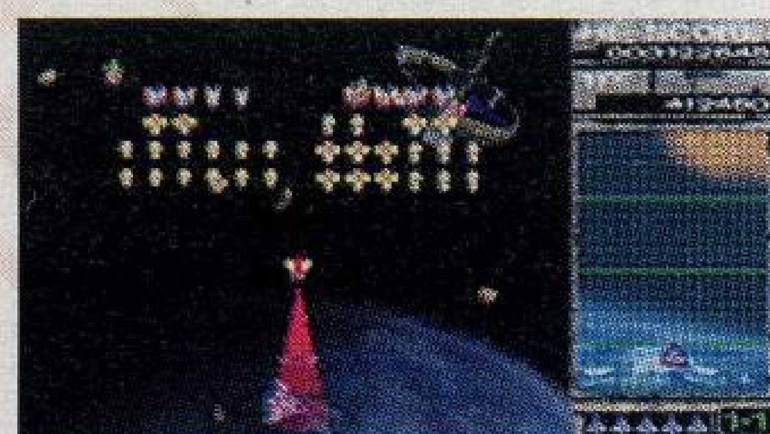




整体画面经过重新制作，背景立体化后大幅提高了爽快感。还增加了立体交叉通路和跳台等新要素。多人游戏支持2人对战，规则仍然是"限定时间内收集更多的旗子。"



大蜜蜂进化版	2005
STG	1~4人

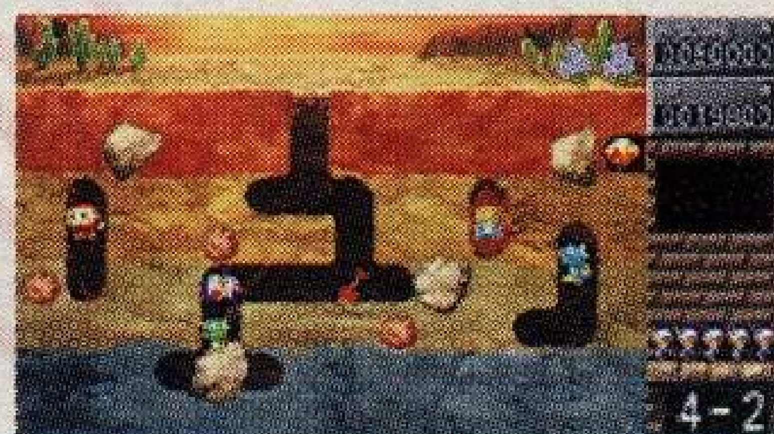




背景从地球一直延伸到加拉加星，增加了游戏的故事性。与《吃豆进化版》一样增加了BOSS战的设定，看起来更像现代射击游戏。同时降低了游戏难度，令轻度玩家更易上手。多人游戏是各自在各自的版面分别作战，但增加了可以相互介入游戏的"妨碍系统"。



叮当进化版	2005
ACT	1~2人





基本规则与原始版相同，画面则变得像田园画般美丽。与其他进化版游戏一样，降低了难度。进化版还有2人协作模式。但是要注意如果落下来的岩石误伤了同伴会扣分的。

Tales of Eternia



NAMCO	2005.03.03	5040日元
UMD	RPG	1人用

永恒传说

《永恒传说》在PSP上登场 壮大的冒险故事就在玩家你手中！



在PS、PS2、GBA、PC等各种平台上获得巨大人气的“传说”系列，终于要在PSP上登录了。本作《永恒传说》是PS版同名游戏的移植，但在PSP的强大机能之下，重新制作的游戏画面和片头动画将更加美仑美奂。再加上猪股睦美老师的人物设定、豪华的声优阵容以及爽快感横溢的动作战斗系统。可以说本作将是PS版《永恒传说》的120%移植。





主要登场人物



利德·哈谢尔
Rid Hershel

年龄：18岁
身高：178cm
体重：62kg
职业：猎人
武器：剑



珐拉·奥尔斯提德
Farah Oersted

年龄：17岁
身高：161cm
体重：46kg
职业：农民
武器：手套&靴子



背景故事

"因菲利亚"是一个自然环境丰饶、居住着善良的人民的和平世界。

在这个由称为"晶灵"的不可思议之力掌握各种物理现象的世界的一隅，少年猎人利德与青梅竹马的少女珐拉静静地望着天空。那里确实存在一个无法到达的世界。住在那里的人都在想些什么事情呢？我们大概永远都没有机会站在那片大地上吧……





作为"传说"系列的魅力之一，就是由PRODUCTION I.G负责制作，精美的片头与过场动画，完整地继承了这个传统的PSP版当然也拥有全新制作的、令人垂涎的华丽动画。本作的主题歌依然是Garnet Crow演唱的《Flaying》。伴着令人怀念的歌声，我们熟悉的角色们将在16:9的宽屏幕上再次演出鲜活的故事！

宽屏幕上美仑美奂的动画！







↑→由于采用了宽屏幕，本作无论冒险或战斗场面的空间感都超过了PS版。



美露迪 Meredy



年龄：16岁
身高：157cm
体重：45kg
职业：晶灵技师
武器：库奇



基尔·茨艾贝尔 Keel Zeibel



年龄：17岁
身高：174cm
体重：51kg
职业：敏斯大学光晶灵部学士
武器：杖

蒼穹のファフナー Dead Aggressor



BANDAI	2005.01.27	5040日元
UMD	ACT	1人用

苍穹之巨龙



“你就在那里吗……？”

日本一隅和平安稳的小岛——龙宫岛。
在一望无际的海天之间，少年少女们过着和平的日常生活……
“你就在那里吗……？”
那一天，他们突然听到了这样的声音。
在回答“YES”的瞬间，一道光芒划过苍穹。
光芒是那么美丽，但它却是带来残酷现实的战争之光。
随之而来的是谜一般的侵略者，以及开始崩坏的、虚伪的和平。
突如其来的敌人，突如其来的现实。
如同大浪一般翻弄着人生，
究竟要如何生存下去……
少年真壁一骑为了“生存下去”而乘上了法夫纳……
年轻人们残酷的命运，开始急速转动……

人物介绍

真壁一骑



看上去是个沉默寡言的人。不过因为自从记事起就和父亲史彦共同生活，因此也有擅长烹饪的一面。运动神经出色，不过由于不想伤害别人，因此很少积极地与朋友交往。由于侵略者“Festum”袭来，他作为MARK-ELF的驾驶员投入了战斗。在潜在力觉醒的同时，他也认清了自己应该前进的道路。

皆城总士



一骑的好友，很有大人样的少年。从左边眼睑到面颊的疤痕是幼年与一骑游玩时受的伤。父亲公藏是龙宫岛的校长，同时也是阿尔维斯的司令官。目前是唯一能与保护岛的法夫纳感觉相连，操作西格弗里德系统的人。

真壁史彦



一骑的父亲，虽然行事笨拙不中用，不过深深地爱着儿子和岛上的人们。

皆城乙姬



总士的妹妹。负责管理龙宫岛全体管理运营、防卫。是岛上不可或缺的关键人物。



法夫纳·Mark-Elf



人类为了对抗Festum而创造的巨大战斗兵器。龙宫岛的法夫纳能够根据驾驶员的潜能力发挥出强大的力量。基本状态是人形，可以根据局面变化更换各种装备。主角一骑乘坐的是11号机Mark-Elf。法夫纳是北欧神话中守护宝物，能变身成巨人的龙。

游戏系统



游戏中，玩家要扮演主角真壁一骑，驾驶法夫纳与称为“Festum”的敌人作战。而在战斗之余，还有以TV版动画为基础展开故事的剧情部分。

STORY：以AVG方式展开情节



描写TV版剧情的部分。在人物的会话中展开基于TV版的深邃故事。会出现本作独有的原创剧情吗？

BRIEFING：战斗前选择同伴和装备武器



选择同伴和使用的武器，进行作战准备的部分。随着选择的同伴和武器不同，攻击的范围也会有所不同。

BATTLE：驾驶法夫纳消灭Festum



驾驶法夫纳与Festum作战，是游戏的主要部分。敌人全灭或是满足了设定的胜利条件后便可过关。

INTERVAL：战斗结束后展开剧情



战斗结束后会统计玩家的成绩，之后会再展开人物会话，基本内容与STORY部分相同。会话结束后将进入下一关。



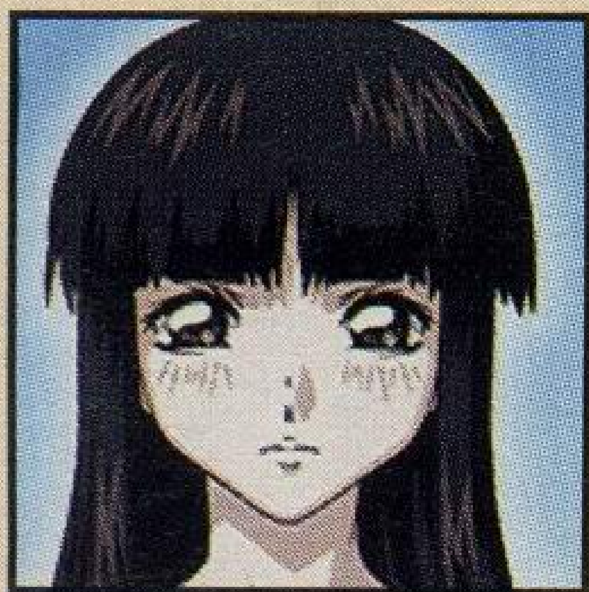
远见真矢

一骑和总士的青梅竹马，喜欢登山的开朗少女。说话直来直去，被认为是个认真的人，不过对于恋爱相当晚熟。母亲千鹤是岛上唯一的医生，但真矢却连个绷带也卷不好。



春日井甲洋

性格善良的少年，瞒着开咖啡店的父母偷偷养了一只小狗。他对翔子抱有好意，总是担心着体弱多病的她。之后作为Mark-Vier的驾驶员，驱使法夫纳投身残酷的战争之中……



羽佐间翔子

真矢的密友。由于天生体弱，连上学都经常请假，外出的时候更离不了麦草帽子。她暗中恋慕一骑，并且告诉了真矢。但她自己却无法下定决心去告白。



要咲良

要流柔术道场的独生女。性格好胜，不输给男生。父亲诚一郎是迎击机驾驶员，在与Festum的战斗中阵亡。想继承父亲遗志的感情，将她推上了战场。



GAME品质



相对于本月底到下月初间即将发售《三国志 孔明传/英杰传》和《超级机器人大战 原创世纪2》等诸多游戏的情况，近来值得注目的游戏比较少，《马里奥聚会Advance》可说休闲极品，一机四人的游戏玩法可以让玩家和朋友一起享受乐趣，值得推荐哦！期待即将发售的那些精品游戏。

责编/小侃

赛尔达传说 不可思议的帽子

The Legend Of Zelda The Minish Cap

GBA	NINTENDO
29.99美元	ARPG
卡带	

★★★★★★★★★★ 17



暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

11月炒得火热的大作《赛尔达传说 不可思议的帽子》的美版现在发售了。赛尔达传说这个系列可以说从没让我失望过，本作的音画质量在掌机上更是出类拔萃，包括人物造型也是重新设计的。游戏中还有许多我们熟悉的场景和人物，例如LONLON牧场，还有木工，玩过N64时之笛的玩家对这些一定不会觉得陌生，还会有些亲切感。本作不足的地方就是剧情较短，让人有没玩够的感觉。

小侃



正版收藏派

必入手喜欢的正版

继日版、欧版之后，美版的赛尔达以迷你帽之名于1月10日又登陆于GBA，秉承先于此作发售的版本的所有优点，出色的剧情、流畅的动作、丰富的解谜要素……不仅如此，更重要的是通过此作的语言我相信更多的玩家可以了解剧情，因为懂英语的玩家肯定比懂日语的多！但作为一款游戏的不同语言版本，没有在新的版本中加入任何新的要素，这样实在不能使玩过一遍的玩家有再玩的动力。

班卓飞行员

BANJO PILOT

GBA	THQ
19.99美元	RAC
卡带	

★★★★★★★★★★ 13



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

以美国卡通BANJO熊为主题的一款竞速游戏，只不过开的不是赛车是飞机，画面不算很好，操作手感也很一般。掌机上这类赛车游戏很多，马里奥赛车、KONAMI全明星赛车、数码怪兽赛车，以至于前一阵的KERORO赛车，都拘于一种类型，只不过换了些人物和道具，游戏中道具的效果基本都大同小异，各厂商完全是以里面的人物为卖点，并没有什么创新，FANS们只能是对号入坐，各挑所爱了。

小侃



正版收藏派

必入手喜欢的正版

GBA上又一款竞速类游戏，以前有马里奥赛车、古惑狼赛车等赛车游戏，近期出的库洛洛军曹、BANJO熊都开起了飞行器，不知道这是否算一种进化呢！游戏开始时只能使用KAZOOLE、MUMBO JUMBO、JINJO等四个角色，随着游戏的进行以后还有五个角色可以选用。不过此款游戏的操作手感实在一般，因为操作的是飞行器，所以游戏时只要注意赛道周边的树木即可，难度并不大。

潘晖	我虽然三心二意，但我也很专一，那是因为我在NDS与PSP中徘徊，但我一定在新的一年中继续支持PG。
读者资料	16岁，男，200136，上海浦东新区龙居路191弄47号303室，兴趣：玩掌机、看PG

马里奥聚会ADVANCE

マリオパーティアドバンス

GBA	NINTENDO
4800日元	ETC
卡带	

★★★★★★★★★★★ 17



雪人 

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

自从自己制作的小游戏集合类游戏受到玩家的热烈欢迎后，任天堂似乎就铁了心要把此类游戏扶正。这款以马里奥家族成员为主角的小品类游戏是由多个小游戏组合而成，玩家通过不断的在地图上探险来获得这些小游戏。本作中的小游戏难度并不是很高，通常只要玩家集中精神就可以过关。本作整体的风格比较清新，玩时让人感觉很是轻松，零散空闲时间比较多的玩家不应错过。

暗凌 

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

马里奥聚会在N64和NGC上陆续登场，这个系列可以说就是很多小品游戏的合集，玩起来很轻松，受到了很多玩家的青睐，掌机上登陆这还是头一次。本作的故事模式是类似大富翁的类型，众多小游戏在其中穿插。本作利用了掌机的便携性，可以随时随地的拿出来玩。既然是聚会就少不了大家一起参与的游戏，本作中有一些小游戏是可以一台机器4个人玩的，可以说是休闲的佳品。

冒险王比特

冒险王ビィト バスターズロード

GBA	BANDAI
4800日元	RPG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 14



小保 

正版收藏派
必入手喜欢的正版

现如今什么动画都改编成游戏，这款游戏就是以新动画冒险王比特为题材改编的。游戏的素质还算不错，画面质量比较好，战斗系统也比较吸引人，可以在场地上随意移动，使我想起了SFC的星海传说。这个游戏的缺点是难度低，HP和TP在战斗几次后即使不升级也会增加最大值，让人感觉人物的等级变的不值钱了。玩惯以升级提升自己能力为主流的玩家可能会有些不适应。

暗凌 

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

根据同名动画改编的游戏，发售前看游戏画面还颇为期待，即时战斗、任务系统、伙伴募集等等，各处都带着一些其它知名游戏的影子，再加上动画中的鉴定屋、才牙、天击、魔人等要素，本应是一款佳作，可惜实际玩起来感觉却差多了。每场战斗后都能回复HP、TP以及HP上限提升很快的设定使游戏难度大大降低，才牙的高攻击力使平衡性失控，不过也恰好适合动作苦手。

霍比特的冒险 指环王前传

ホビットの冒険 ロード・オブ・ザ・リング はじまりの物語

GBA	KONAMI
4800日元	A・AVG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 13



小保 

正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作游戏改编自奇幻泰斗托尔金的不朽名作《指环王》的前传《霍比特人的冒险》，讲述了《指环王》主角佛多的叔父比尔勃发现指环的冒险故事。游戏中玩家既可以使用剑、杖之类的近战武器，也能使用投石带、飞镖等远距离武器。这个游戏虽然是由KONAMI制作出的日版游戏，但还是偏向的欧式风格，对于不是《指环王》系列FANS的玩家几乎引不起什么想玩的冲动。

雪人 

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款以指环王故事为背景的动作RPG游戏。游戏中，玩家要控制小矮人随着除魔大军一起去完成各种不同的任务。本作的画面比较一般，人物造型也略显粗糙，喜欢日式风格画面的玩家可能会有些不适应。游戏的操作感还不错，但是在战斗时似乎有一点儿慢。另外，游戏还包含了一些解谜要素，不过还是比较简单。总的来说，本作还算不错，喜欢的朋友可以尝试一下。

李钰	我喜欢游戏，更喜欢掌机，最喜欢的还是《掌机迷》。
读者资料	17岁，男，650000，云南昆明第二职业中专（二部）高二13班，兴趣：玩掌机、看《掌机迷》、打PC



最速完成小游戏的《触摸瓦里奥制造》和考验反应力的《直感一笔》精彩纷呈，《冒险王比特》亮点闪现另有风采。 责编/暗凌

本期注目新作

1月11日～1月20日

NDS	触摸瓦里奥制造
NDS	直感一笔
GBA	冒险王比特
—	—
—	—



触摸瓦里奥制造



NINTENDO	ACT	对应触笔
2004.12.02	4800日元	1人用

《瓦里奥制造》到现在已经出了4部了，《触摸瓦里奥》是这个系列第4部作品，充分利用了NDS的触摸屏和麦克风，赋予新颖的创意，恶搞的画风和剧情，还有很多搞笑因素，使之成为一款广受青睐的作品。官方对此游戏的类型定义是触摸瞬间ACT，游戏的操作基本是靠触笔和麦克风，有时也会用到其他的键。

菜单部分的操作很简单，触笔是用来选择或拖动的，L和R键可以使上屏的说明文字加速。下面介绍一下各选项的作用。

ゲーム	剧情模式，在这个模式里可以进行每个角色的剧情，人物也是靠这个模式打出来的。有些人物的游戏是一样的，只是难度提高了。	
ずかん	图鉴模式，顾名思义，每个角色打通后里面的游戏就会收录进来。这个模式里每个角色的游戏都收集齐，角色的头上会出现银色的王冠，游戏到达一定的关数，游戏上会出现一朵红花，如果每个游戏都得到红花，角色头上的王冠会变成金色。	
ごちゃルーム	收集隐藏游戏的房间，在剧情模式得到的隐藏游戏都被放在这里。	
オプション	选项	
	エピローグ	剧情模式中的动画都在这里收录
	ききてをかえる	可以调左右手习惯
	データクリア	消除存档
	タイトルもどる	退出菜单
せいれつ	人物会走动，不便于点击，用这个可以整队列。	

这个游戏中算上隐藏游戏一共有200多个，在此介绍部分游戏。

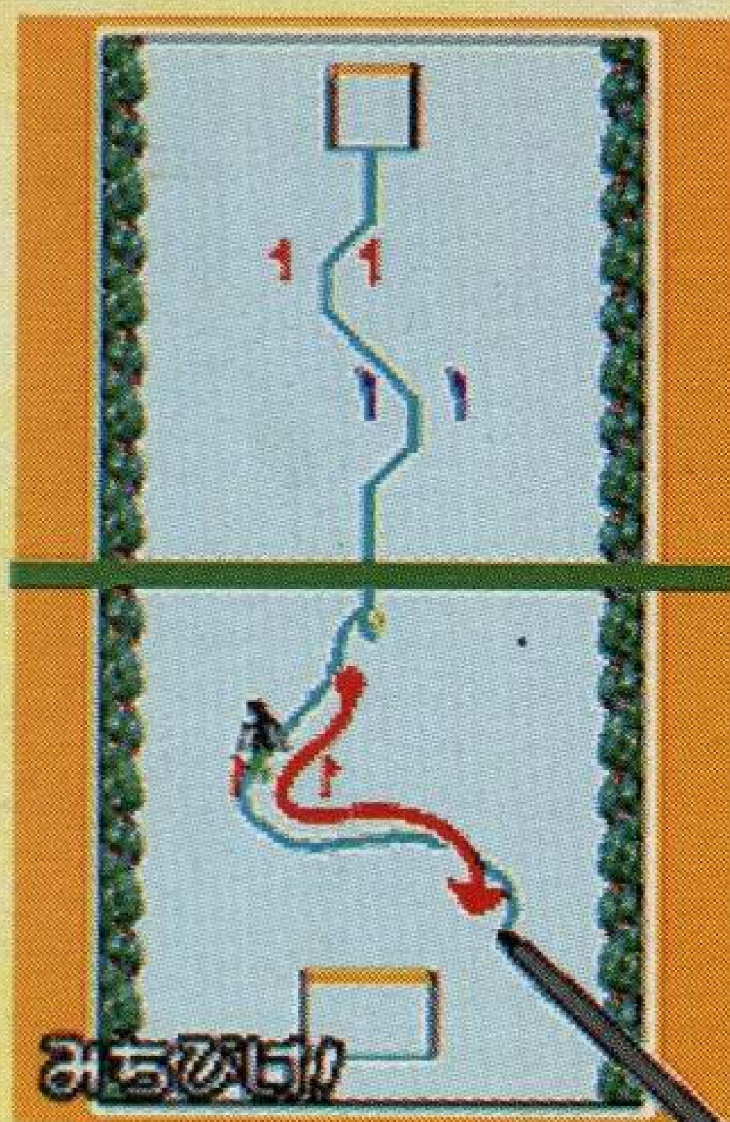
空中会不停的飞出各种东西来，这时要把触笔当做一把刀，在屏幕上快速划过，把飞来的东西切掉，屏幕的左下角有规定的数量，要在限制时间内达到规定



的数量才可以通过。随着难度的增加，飞出物体的速度也会变快，看来是在测试玩家的反应能力。

这个游戏是把触笔变成了板擦，擦掉黑板上的涂鸦，难度增加后在你擦的时候还会有人来画。







会有人从上面滑下来，但是中间断开了，需要你给他画一条路线让他到达终点。这个游戏需要注意的是一定要穿过旗子，并且一定要画过终点。

把触笔当作火柴，在触摸屏上面划过，使火柴着起来。这个游戏很简单，没有难度。





用触笔点住铅球，不停的旋转，等力量够的时候松开，不要扔错方向哦。

对着麦克风吹气使游戏中的人感觉到，随着难度的提升右边的人会上下移动，要等对着耳边的时候吹才有效。

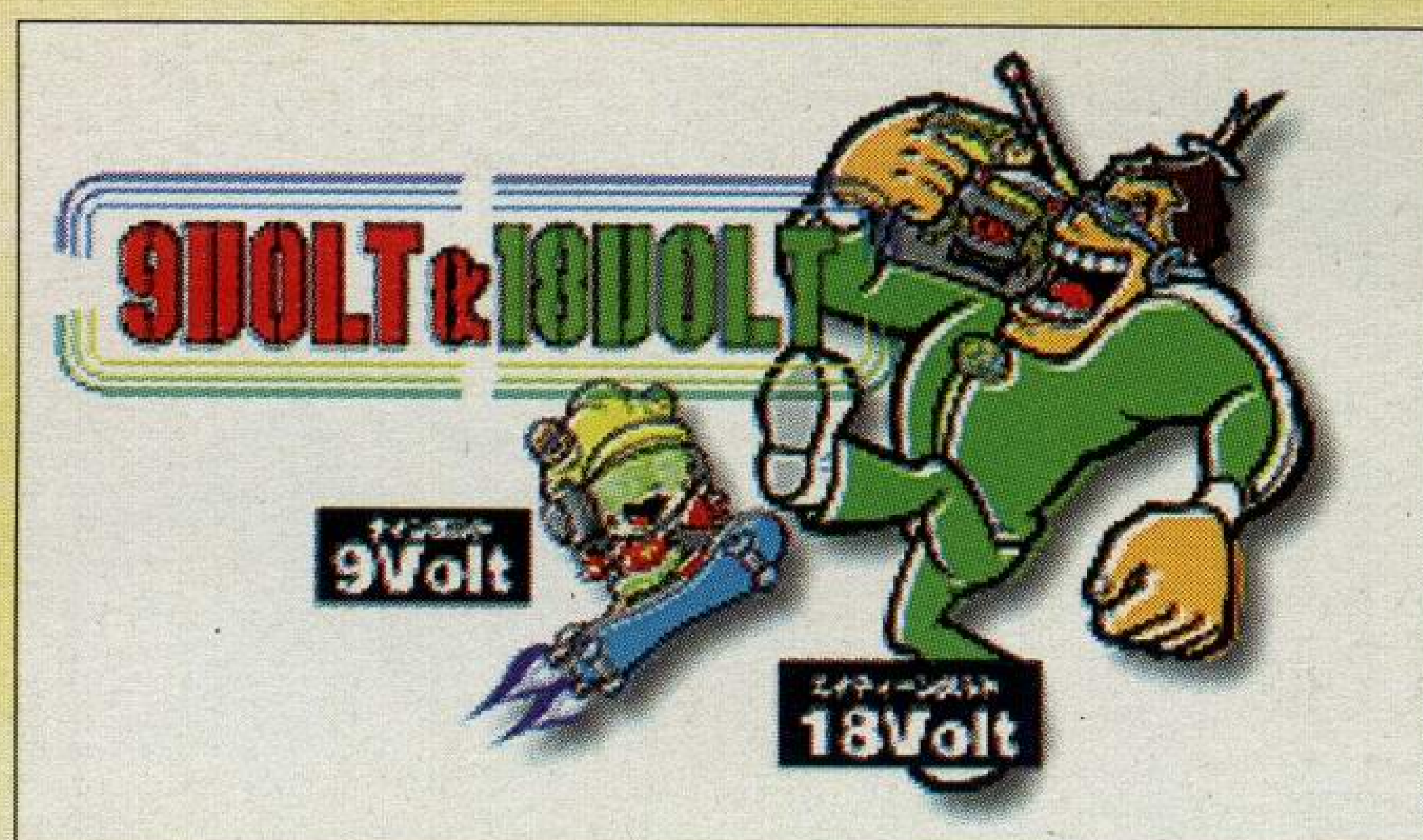
画面中的人会左右手扔球，看好球的轨迹用触笔调整手的距离，把球接到就可以了。





快速的向下扯厕纸，扯完后居然还有“森林资源很重要”的环保提示。

在隐藏游戏中，有的是BOSS战里出现的，有些



就是在体现DS的各种功能，比如测试你的肺活量、风铃、吹泡泡等。其中一些很有意思，比如两个人打乒乓球，利用了DS的双屏和LR键，可以和朋友一起娱乐，还有瓦里奥上色画册。下面详细的介绍两个。

—— 风风鸟人 ——

一个滑翔机的游戏，要靠你对着麦克风吹气，使滑翔机保持平衡，用力过猛或者轻都会使滑翔机失去平衡，滑翔距离就会变近，吹的力度均匀是关键。但是不可能一口气一直吹下去，总是要有换气时间的，这里给大家介绍一下经验，在换气的之前可以把机头吹的高一些，这样你换气时，它自己可以滑翔一段，等机头略微朝下的时候你也可以继续吹了。在300M左右的时候滑翔机落水后会在水上滑行，船上的人也会欢呼。本人最高记录是307M。

—— 口琴 ——

个人比较喜欢音乐游戏比较感兴趣，自然不会放过这里面的音乐游戏，在此向大家推荐里面的口琴游戏，利用了方向键和A B X Y L R这10个键和麦克风，使NDS变成一个口琴。操作的时候A B X Y → ↓ ↑ ←分别对应从DO到高音DO的8个音符，L为降调，R为升调，最可惜的就是没有高音和低音。玩的方法是对着麦克风吹气时按住相应的键就可以演奏了。最后给各位提供两首《赛尔达传说 时之笛》中的笛子曲。

时之歌：

↓BY	↓BY	↓←↑→Y→↓BAXB

エポナ之歌

←↓→	←↓→	←↓→↓→
XBX↓←↓	←←↑↓→	





叶维宁	难得一天家中无人，本想玩个痛快，却因为感冒只得卧病在床，极度郁闷，看来健康的身体才是王道。
读者资料	16岁，男，310016，浙江杭州江干区南肖埠25幢3单元402，兴趣：游戏方面的一切

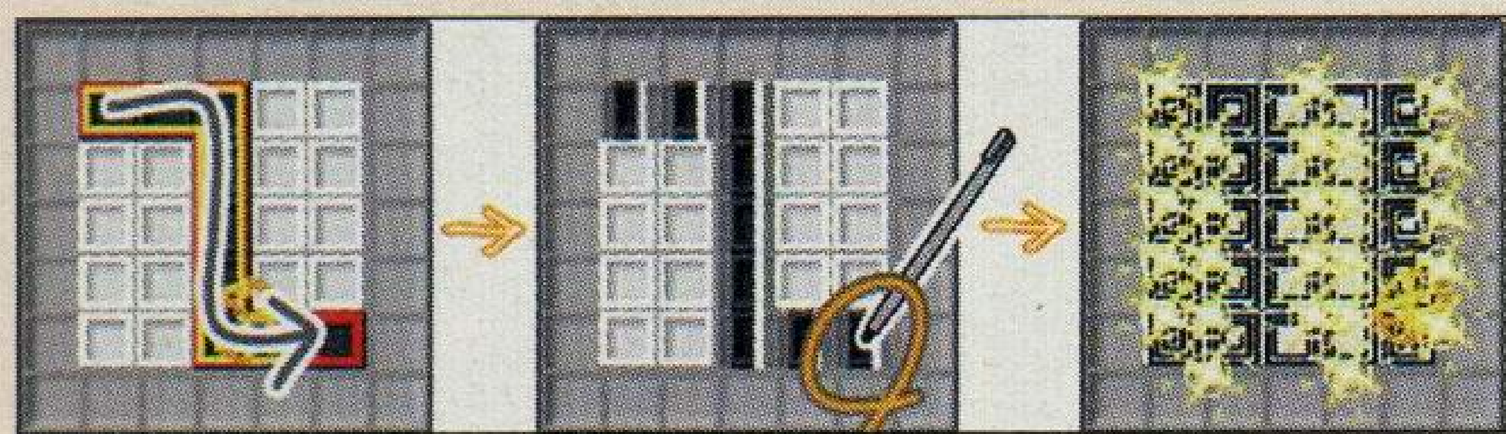


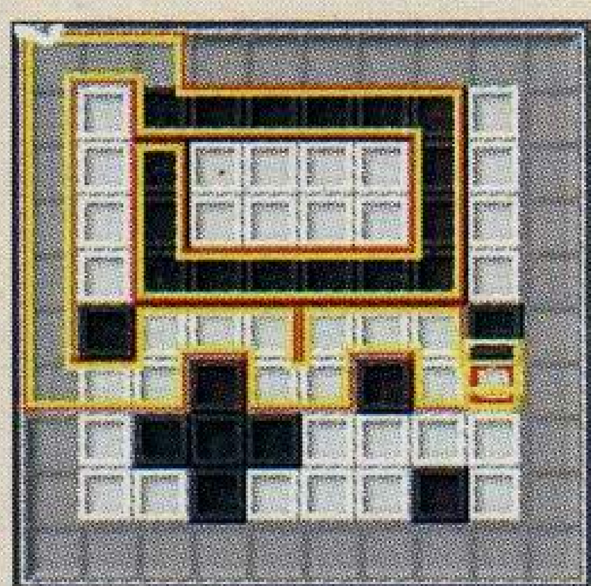
直感一笔

NDS	NINTENDO	PUZ	对应触笔
	2004.12.02	3800日元	1-2人用

基本操作

《直感一笔》只使用触笔来操作，用触笔快速一笔划过黑白方块，触笔停止的时候方块黑白翻转，同一行全部方块变为相同颜色时即可消去，开动脑筋使方块连续不断的消去吧。

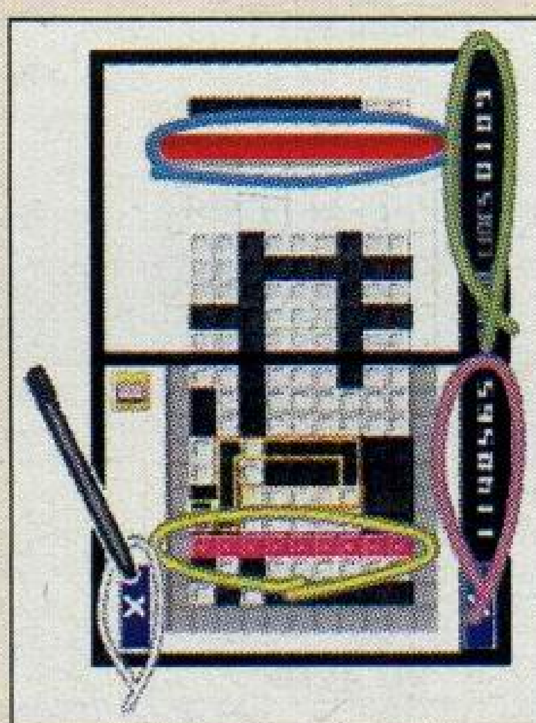


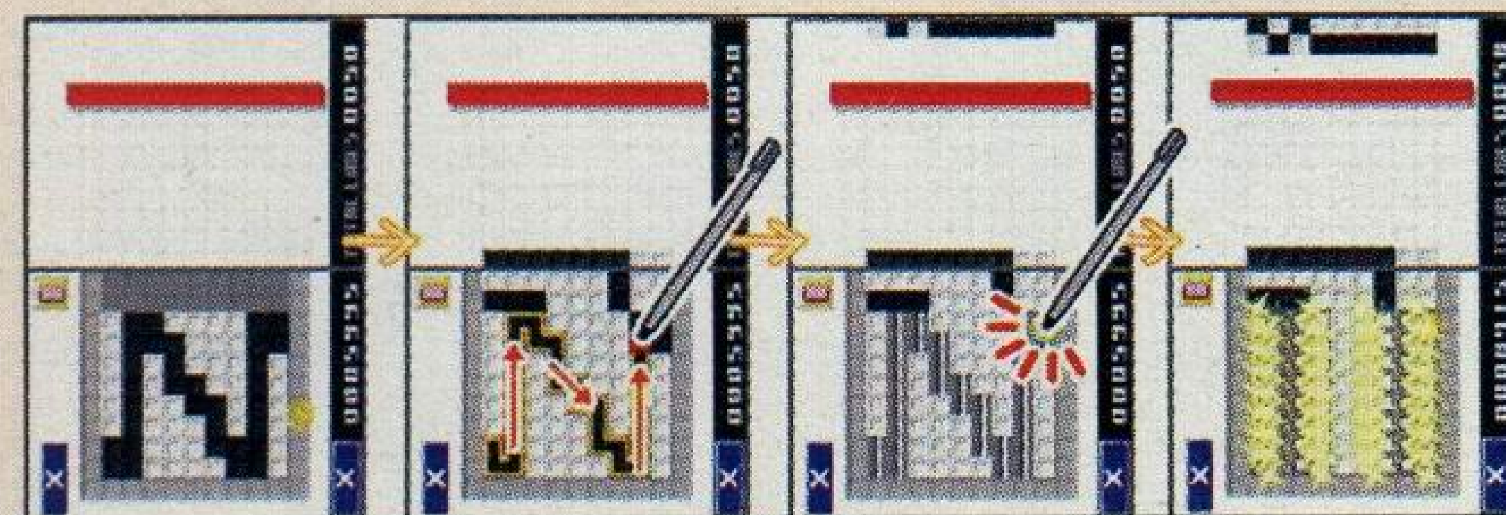


黑白方块的最外围有一圈灰色区域，灰色区域内没有配置任何方块，也不会翻转发生颜色变化，触笔可在这个区域内自由通过，活用这个灰色过渡区域就能最大限度翻转方块。

挑战模式

在挑战模式中屏幕上方会不断落下黑白方块，必须在最短时间内以最快速度消去方块，不能让方块占满屏幕哦。图中蓝线标出的部分是deadline，方块堆积的高度超过这条红线的话就GAME OVER了；绿线标出的部分是已经消去的行数；黄线标出的部分是区域分隔块，大约每消去100行时出现一次，分隔块出现时能消去全部方块，所以要有效利用；红线标出的部分是目前得分，向最高分努力吧；白线标出的部分是X键，用触笔点触后方块会强制落下，如果消去很多方块使屏幕很空的话，就点这里让方块迅速落下吧。



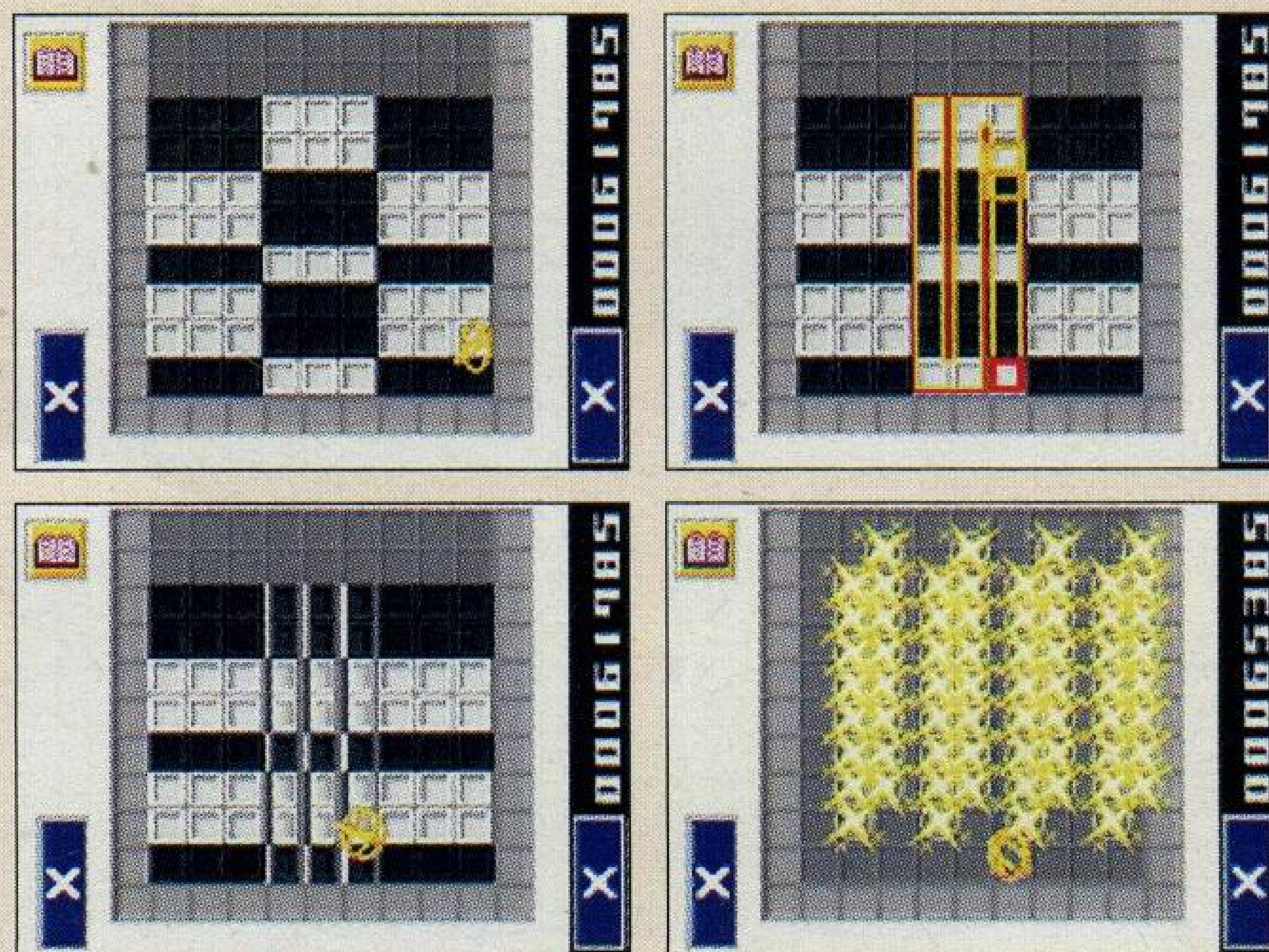


技巧运用

想要得到高分或者达到很高的消去行数，就需要掌握和熟练使用一些游戏技巧，这样就能达到一笔消去很多行的目标，节约消去时间。也可以观察上屏幕即将落下的方块组成的图形，预测方块消去时和消去后的图形，预先在下屏幕内划出翻转范围，等方块落下后立即就能消去。

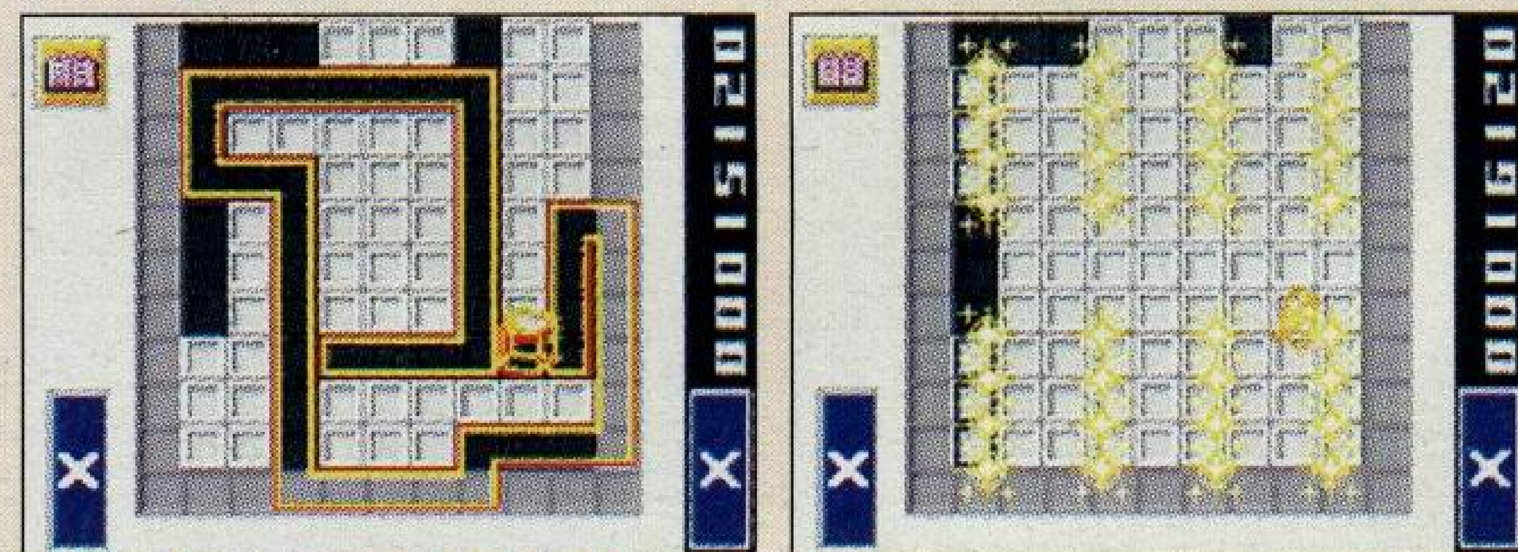
技巧一：黑白消去

屏幕内当中左右三列的方块颜色配置相同，而正中三列方块颜色配置正好相反，一笔使中间三列方块翻转，全部八行的方块就能同时消去。



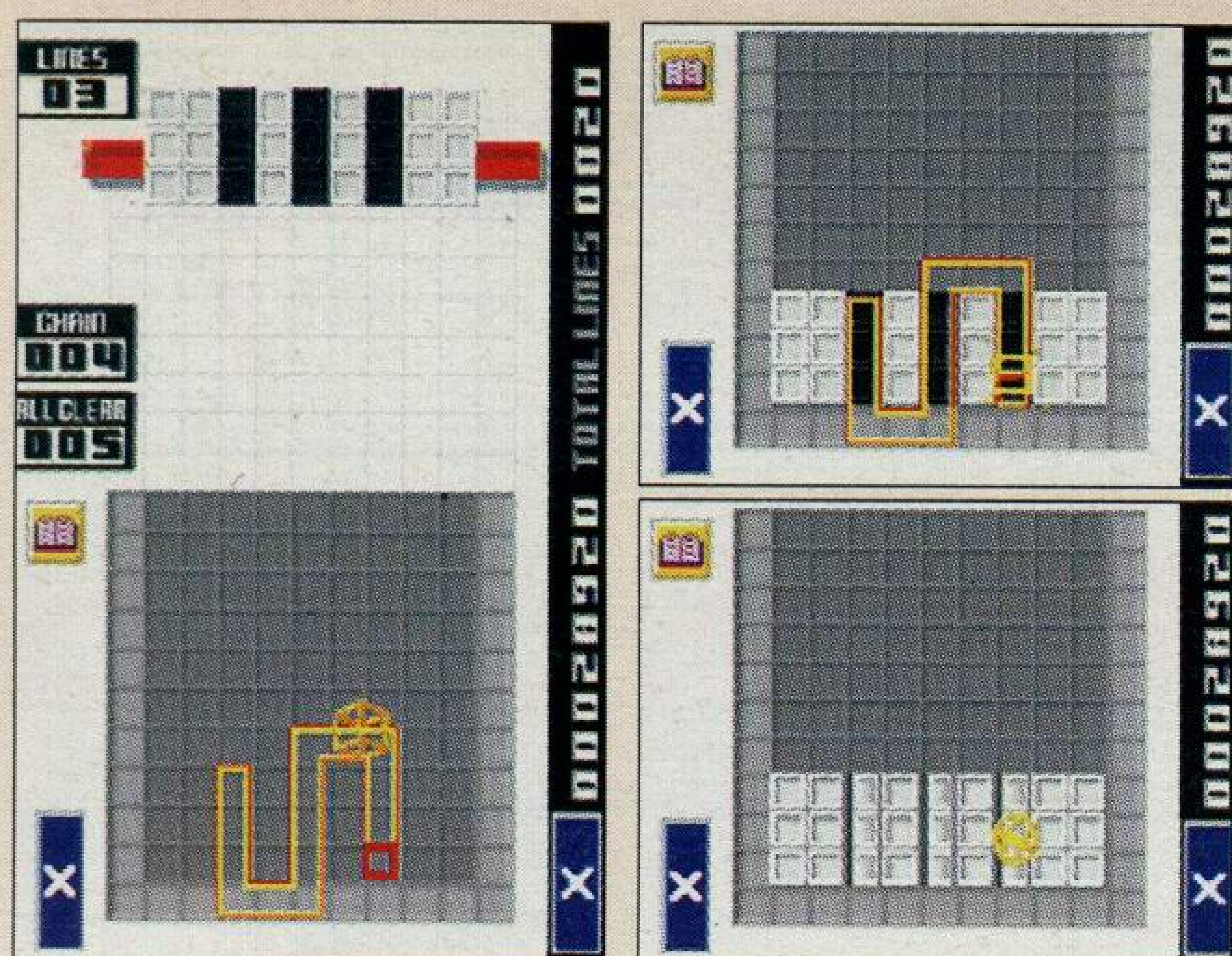
技巧二：活用灰色区域

一笔划的过程中，触笔利用灰色区域巧妙的过渡，把单独的几块区域连接在一起，从而一笔消去多行。



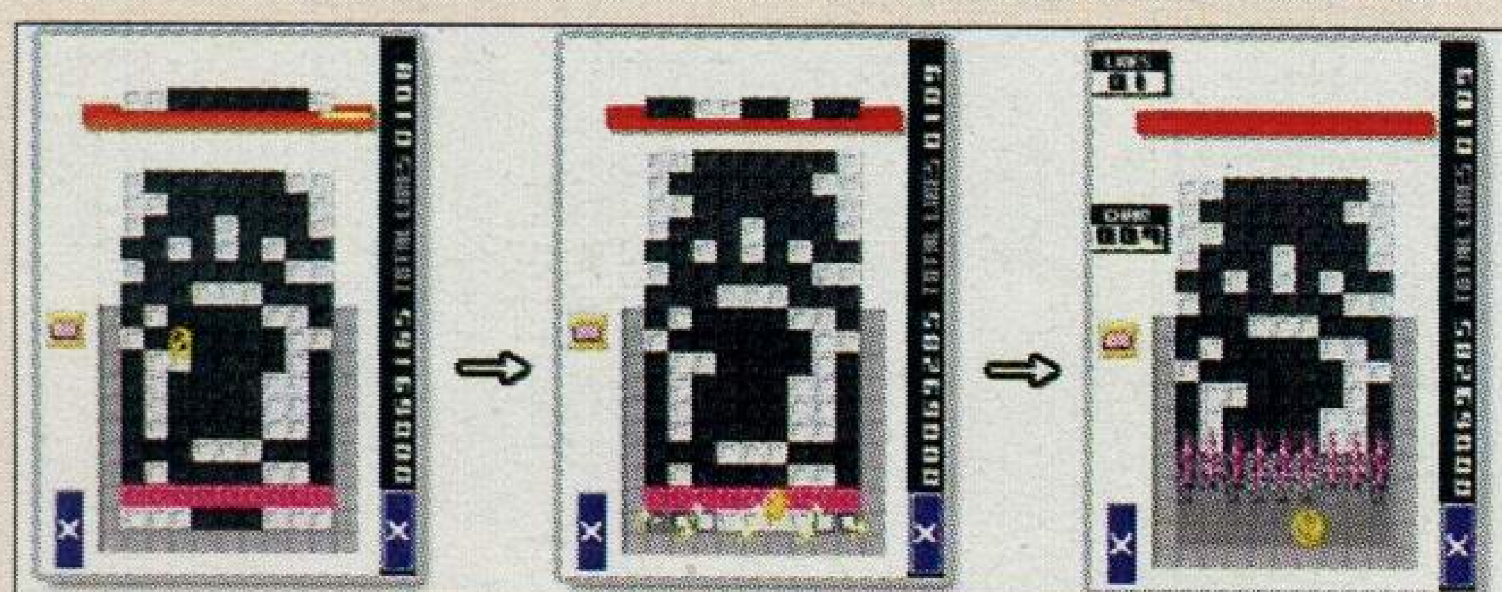
技巧三：预先消去

观察上屏幕即将落下的方块组成的图形，预先在下屏幕划出需要翻转的三行区域，方块落下后立即翻转消去。



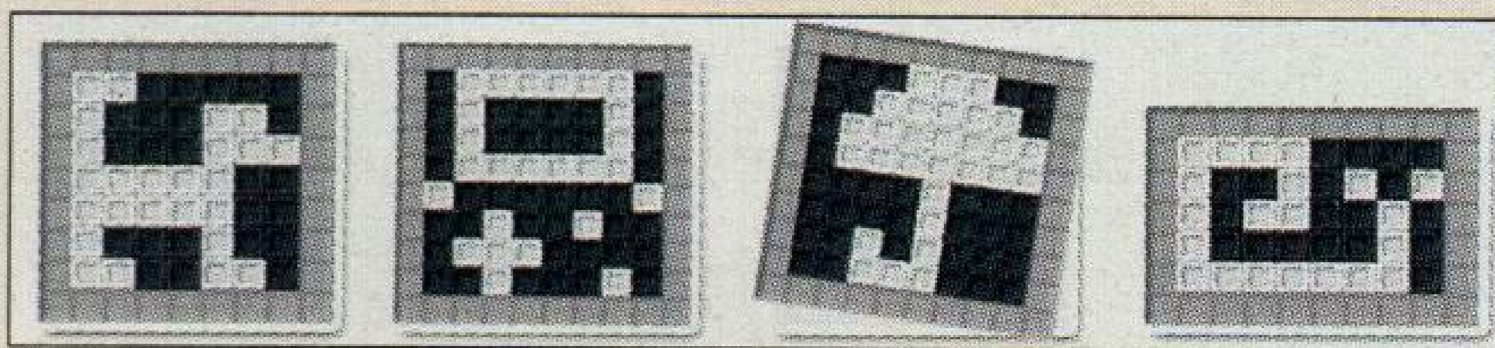
技巧四：有效利用分隔块

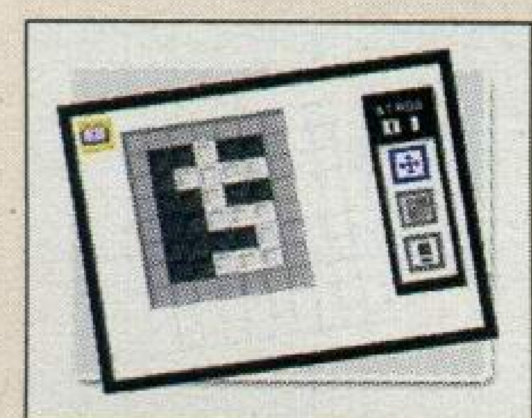
大约每消去100行后出现的分隔块要好好利用哦，点触分隔块时屏幕上所有的方块都会被消去，紧急时刻使用能挽救危机并大量增加消去行数。



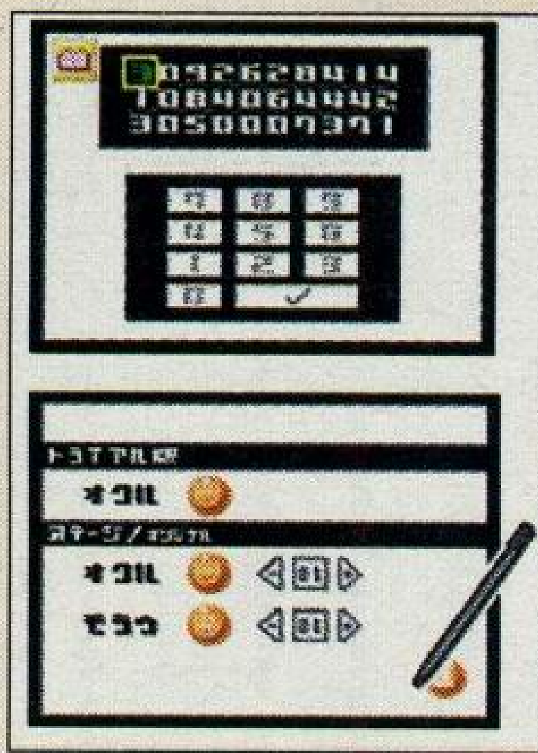
解谜模式

游戏中提供了总数100的解谜关卡，下屏幕显示的画面要用一笔达成全部翻转消去的目的，最初只有10个关卡，全部完成后才出现下一批10个关卡，以全部100关完成为目标的话是需要开动脑筋好好思索的哟！解答方式是不止一种的，游戏中如果在菜单画面把“显示提示”选为ON的话，NDS上屏幕会显示本关的两种解答提示。





除此之外玩家还能自己制作谜题，制作谜题可不是想象中那么简单的，制作完成的谜题可以和朋友交换，也可以得到朋友制作的谜题。交换方式分为密码和无线通信两种，每个制作完成的谜题都有一个对应密码，输入这个密码就能得到谜题，而无线通信的交换方式无疑更为方便。



《直感一笔》的乐趣能和朋友共享，利用NDS的无线通信机能，可以向没有游戏卡带的朋友发送指导性的10个解谜关卡，指导朋友一起来体验《直感一笔》的乐趣吧。

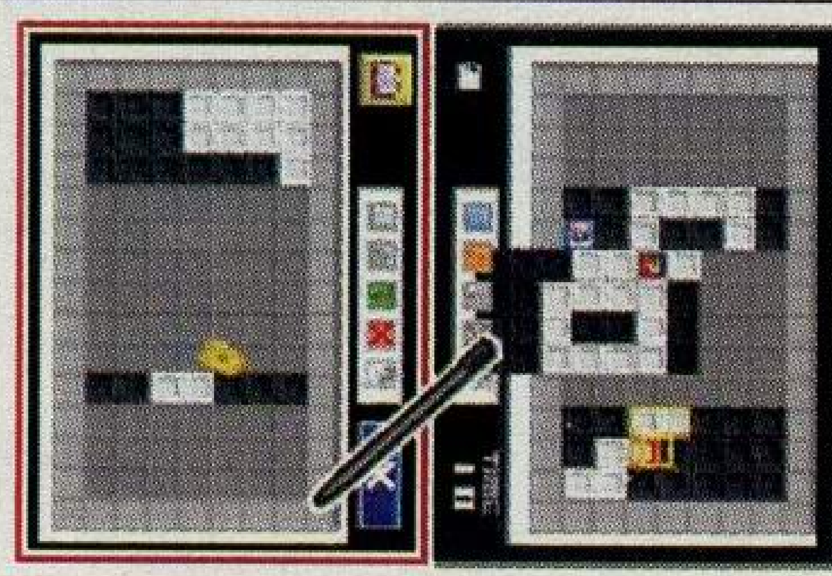


对战模式

拥有两台NDS和两盘《直感一笔》卡带的话，就能进行双人无线对战，在这个模式里，要把NDS旋转90度，竖着拿主机来玩。



对战规则很简单，自己消去的方块会传送到对手的场内，一方的全部方块传送给对手后就获胜，时间用尽时，剩余方块较少的一方获胜。



对战模式中会出现一种带问号的随机方块，消去随机方块时能随机得到一个攻击道具，用触笔点一下道具就能使用，攻击道具一共有5种。

	妨碍道具	给对手设置无法消去的妨碍方块
	高速传送道具	一定时间内向对手传送方块的速度上升
	低速接收道具	一定时间内接收对手传送方块的速度下降
	灰色区域禁止道具	一定时间内对手无法使用灰色区域
	全翻转道具	对手全部方块黑白翻转

得分计算

在消去方块时，上画面左上角会出现得分状态，得分以消去行数(LINES)为基础，另外再综合考虑消去时白色方块列与黑色方块列交界线的数量（BORDER)、独立于大片方块区域的方块消去次数(SPLIT)、连锁消去数(CHAIN)、全屏消去次数(ALLCLEAR)这些要素计算出来的。




冒险王比特

《冒险王比特》是集英社《月刊少年JUMP》连载的漫画，TV版动画的声优有久川绫、前田爱、绿川光等人，现在让我们来关注一下根据这部动漫改编的游戏。

GBA		
BANDAI	RPG	128M
2005.01.20	5040日元	1人用

故事概要

暗黑的世纪，人类为魔人统领的魔物所苦，于是也相应出现的治退魔物的职业“狩魔战士”，有个孩子一直梦想成为大陆最有名的猎人组织“圣龙战士团”的一员，这个坚信正义的少年名为比特。但是某天由于比特的过失，圣龙战士团被号称“惨剧之王者”的魔人贝鲁托泽重创，5名濒死的战士团成员把残余的生命力注入他们的武器才牙，转移到比特的体内，其后下落不明。随着时间的流逝，比特也成为一名狩魔战士，并继承了圣龙等人的意志，为了终结暗黑的世纪而展开冒险。



人物介绍



比特：本作主人公，因为仰慕圣龙等人而订立契约成为狩魔战士，继承了圣龙战士团五人的才牙。



贝鲁托泽：拥有强大力量的魔人，异名为“惨剧之王者”，常常找强者战斗，三年前战胜了圣龙战士团。



珀亚拉：比特的青梅竹马，在比特外出修行的三年内以狩魔战士的身份守护着村庄，很关心比特，目前是比特战士团的第二号成员。

关键词解说

狩魔战士：一般简称为BUSTER，订立契约后无论谁都能成为狩魔战士，猎杀魔人和魔物换取赏金为生。

鉴定师：鉴定小屋的管理者，一般由老年狩魔战士担任，会使用天击。

天击：把天力转化为攻击，是对付魔人最有代表性的攻击方法，分为火、水、风、雷、光五种属性。

天力：自由操纵大气中能量的能力，利用天力能放出天击和形成才牙，分为火、水、风、雷、光五种属性。

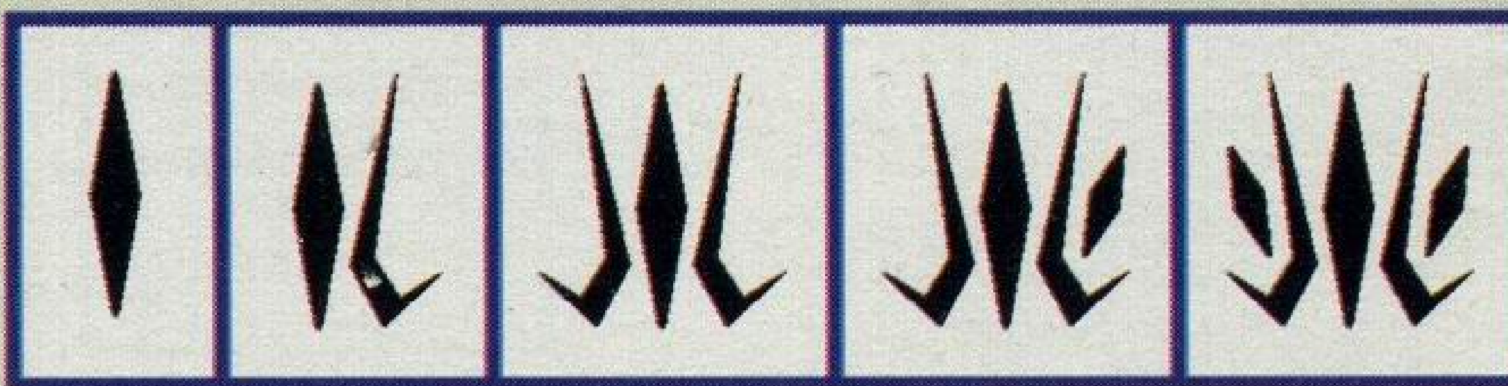
才牙：天力很高时具现化形成的实体武器，是狩魔战士最强的攻击手段，长时间使用很容易疲劳。



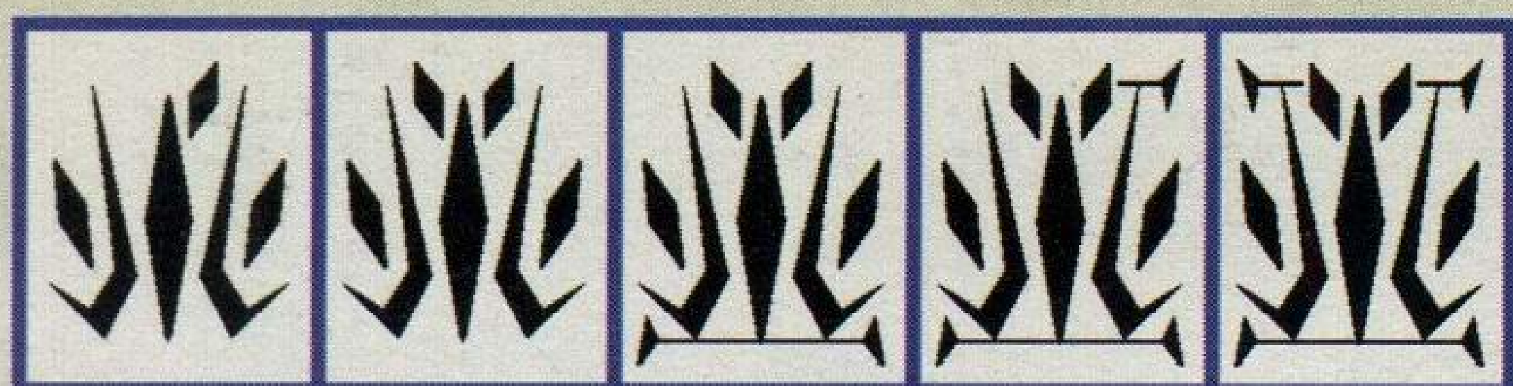
升格值：用来判断狩魔战士的能力的数值，达到一定程度时狩魔战士就能升级，通过打倒魔人或魔物来获得。

悬赏令：鉴定小屋的墙壁上贴着的魔人悬赏令，记载着魔人的据点位置、星数、赏金额等基本情报。

烙印：狩魔战士胸前的古代数字印记，除了证明狩魔战士的身份外，也标志其等级，最初订立契约烙下烙印时会非常疼痛。



袁思奇	游戏让我快乐，让大家快乐，让我们一起走进游戏的世界。
读者资料	15岁，男，657000，云南楚雄高管段，兴趣：玩游戏、运动



↑图示为古代数字的一到十。

视网膜鉴定： 鉴定师使用天力察看狩魔战士的视网膜，能够确认狩魔战士打倒的敌人，通过视网膜鉴定确认敌人死亡后，狩魔战士才能获得赏金和升格值。

系统详解

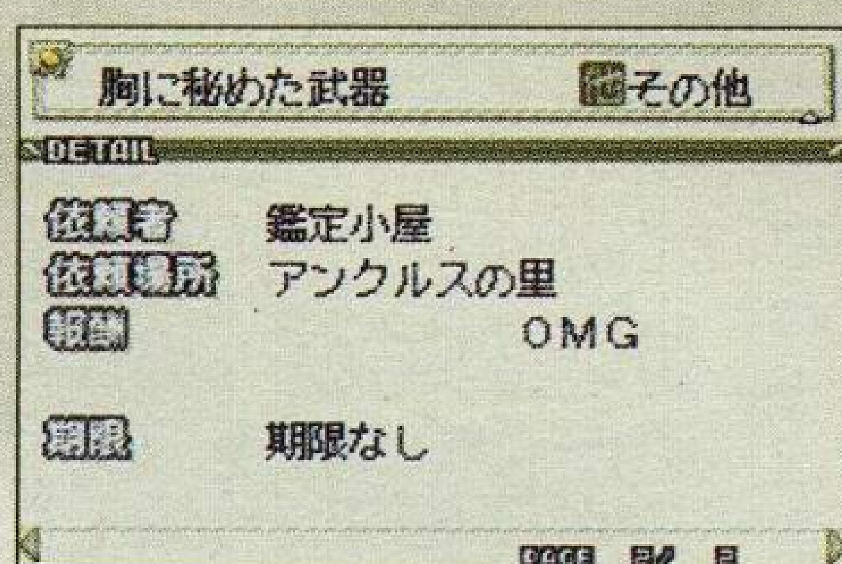
状态： 查看人物状态，人物头像下方是各项能力值，随着战斗慢慢提升，而不是升级时才能提升的。心形和光芒形图标表示的数值分别相当于HP和MP，战斗后得到一定的升格值，在鉴定小屋进行视网膜鉴定时根据升格值情况升级。右上方是当前等级，下方的图标是等级的古代数字表示，狩魔战士胸前有同样的烙印标志身份和等级。最下方的小图标表示人物各种武器使用以及天力属性的等级，经常使用就能升级。

道具： 查看持有的道具，所有道具分为武器、防具、贵重品和其它四类。

装备： 查看人物当前装备，武器下方的数字为最大连续攻击数，随着武器使用等级提升而增加，连续攻击数提升后人物才可能用该种类武器打出连击。武器和防具能在武器店和防具店进行锻造，锻造后攻击和防御力各有一定提升。

特技： 在快速切换菜单中设置了武器、才牙、天击、道具以后，能在战斗中用L键加方向键快速切换，每把才牙都能发动一定的技能，比如继承自圣龙的才牙エクセリオンブレード能发动ゼノンウィンザード，在人物到达一定等级后就能学会这些技能。



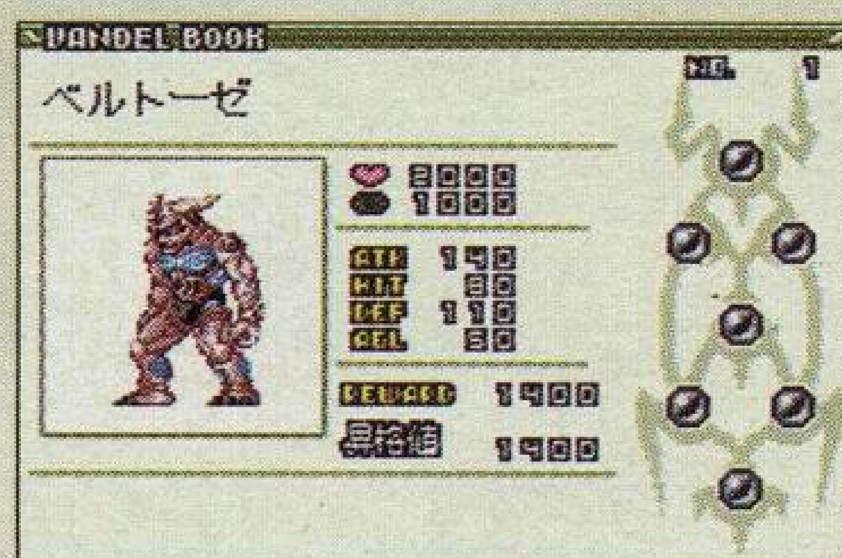


任务： 查看目前任务的详细情况，右上角的图标表示任务种类，有讨伐、配送、收集、其它等种类，有些任务是有时间限制的。

队列： 调整队员战斗时的队列。



作战： 更改战士团中其他成员的作战设定，根据各人能力调整设定更有利于作战。



图鉴： 查看目前收集到的魔物和魔人图鉴，魔人图鉴右边的图标表示魔人的星数，标志着魔人实力强弱。

设置： 更改游戏中语速、背景音乐开关等设置。

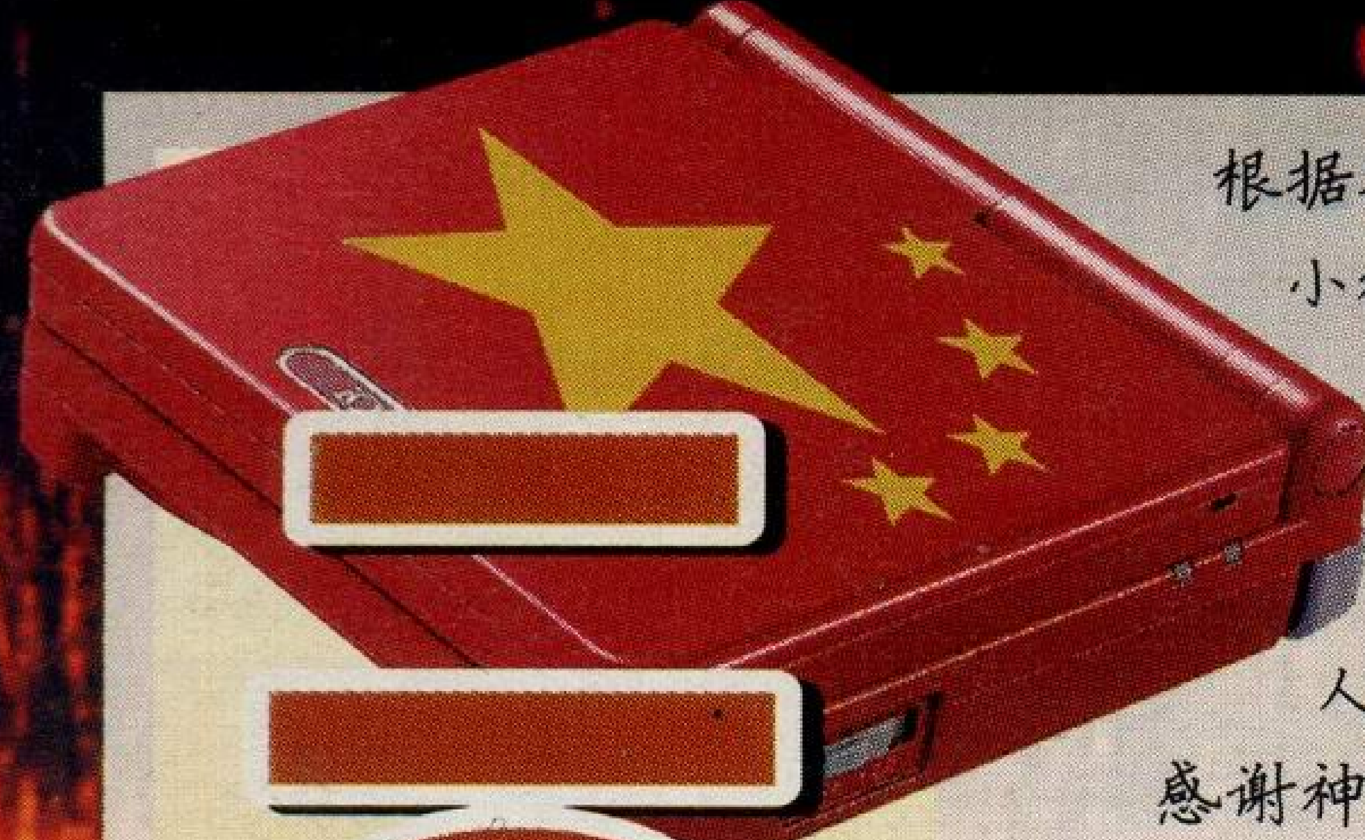


中断： 中断游戏，存档回到标题画面，冒险中能随时进行中断存档，而在大地图中才能进行正常存档。

动画中比特继承圣龙战士团的五把才牙都能在游戏中得到并使用，与某些魔物战斗时，普通武器的攻击不奏效，使用才牙攻击时则能造成很大伤害。



名称	武器种类	天力属性
エクセリオンブレード	剑	光
バーニングランス	枪	火
クラウンシールド	盾	水
ボルティックアックス	大斧	雷
サイクロンガンナー	铳	风



二〇〇四 我们的行货年

根据各地专卖店反馈的信息，神游公司自去年10月起积极发力后，小神游SP已经成为国内最好销的游戏主机，保守估计全国行货的总量已超过50万台，尽管和DS相比，50万台不过是其全球总量的零头而已，但对于大多数人仍不知掌机游戏是何物的中国大众市场而言，这个数字却蕴涵着众多中国游戏人的内心情绪：兴奋、安慰、感动、还有期待……

感谢神游一年多带给我们的精彩，新年将至，我们不妨以回顾小神游系列历程的方式，一起见证中国游戏业的崛起。

*《电子游戏软件》上期曾做过土星特辑，也勾起众多中国老玩家们的唏嘘回忆，据可靠数字显示，行货土星当年在国内的年销量仅为4位数，最终无奈的退出中国市场……

文/NOVA 编/雪人

你所不知道的"小神游"

——回归中国游戏业的顶级品牌

04年中，按照神游与任天堂的商定，"小神游"作为"Game Boy"的对等品牌在国内正式注册。去年6月，GBA登陆中国，这时，"Game Boy Advance"的中文命名便是件头疼的事情，在此之前，"Game Boy"有着各式各样的民间称呼——游戏男孩、游戏小子、玩乐小鬼、游戏掌中宝……无一不比"小神游"这个怪怪的官方命名更符合玩家们对GB系列的固有印象，然而，作为急需自主品牌的中国电视游戏产业，将"Game Boy"打造成一个中国自有品牌，是一个更高于商业的考虑。



因此，对神游公司而言，"Game Boy Advance"的中文名称中，"神游"这两个字是一定要出现的——这非常不容易，因为对于国外合作方而言，这么做等于是将自己的品牌抹杀，取而代之的是一个中国品牌，老外们更乐意的是取一个好听的中文产品名，品牌则沿用国外的注册商标，待将来江山打下，顺理成章一切都是自己的。在国外，"Game Boy"是一个注册品牌商标（R），代表的是GB全系列品牌，而"Game Boy Advance"和"Game Boy Advance SP"是待注册产品商标（TM），神游力争的，正是这份品牌对等关系，于是"小神游"便诞生了，它所对应的，便是"Game Boy"品牌，而不是某个GBA或GBA SP产品，这一切来的非常不容易，究竟是怎么成功的呢？



一个鲜为人知的内幕是：GB系列的正统血脉中，也流淌着华人工程师的血液，这研发专利的其中一份，正是属于现任神游掌门Dr. WeiYen的华裔团队！而GB系的各类产品，则沿用品牌+品号的

张严冬	NDS如此多"娇"，引无数玩家竞折腰，昔GBC，略输外观，GBA（SP），稍逊画面。俱往矣，数风流掌机，还看今朝！
读者资料	14岁，男，834000，新疆克拉玛依市一中初二4班，兴趣：电脑、掌机、音乐、英语、篮球、杂志



通行方式，称为"小神游GBA"与"小神游SP"。

神游就此争回了这个理应共享的顶级品牌，使"小神游"以一种理想的形态"回归"了祖国，这个品牌价值上百亿美元，是中国游戏业目前价值最大的一笔财富。

事实上，这样的情况在国际上太多见了——当年号称业界最高端的N64主机用了SGI的核心显示技术，同样是Dr.WeiYen团队的专利；微软的X-BOX，其主机的基础架构也凝聚着ATI华人工程师的心血……至今笔者在专卖店听到玩家讨论小神游SP是"国产"的，会不会性能上不如"进口"水货SP时，还有着上前理论的冲动——你玩了几年的所谓"进口游戏机"，难道就不知道，它们至少有一半的血液是完全属于中国人的么？

一样的圆月亮

——海那边的"Nintendo"，海这边的"iQue"

04年6月，神游正式发售小神游GBA——小神游的历程自此拉开序幕。

小神游GBA尽管为3年多前诞生的平台，却依然是颇有代表性的行货主机，拥有完全自主权的神游机出师不利，使得小神游GBA成了一个新的话题，当时的玩家们普遍关心的是行货主机的售价及服务，而业界人员普遍感兴趣的，却是从小神游GBA探究神游与任天堂的微妙关系。



按照经验推论，尽管全球的GB系列主机的生产地都是在中国，但当这些主机贩卖到各个国家，都是采用的地区代理制，因此早前业界普遍在报道小神游GBA时用了"神游中国总代理"的字眼，而真实的情况却使得人们对神游的角色大为吃惊——神游以合作开发厂商的身份投产小神游GBA，并在主机上印上了自己的LOGO（按国际惯例，若是代理产品，厂商是不允许代理商对产品外观做任何修改的），神游是实际意义上的GBA权利拥有者之一，对主机拥有设计、修改、生产权（这从其后的小神游SP竟能将象征品牌灵魂的Nintendo铭牌换为iQue即可见一斑）。

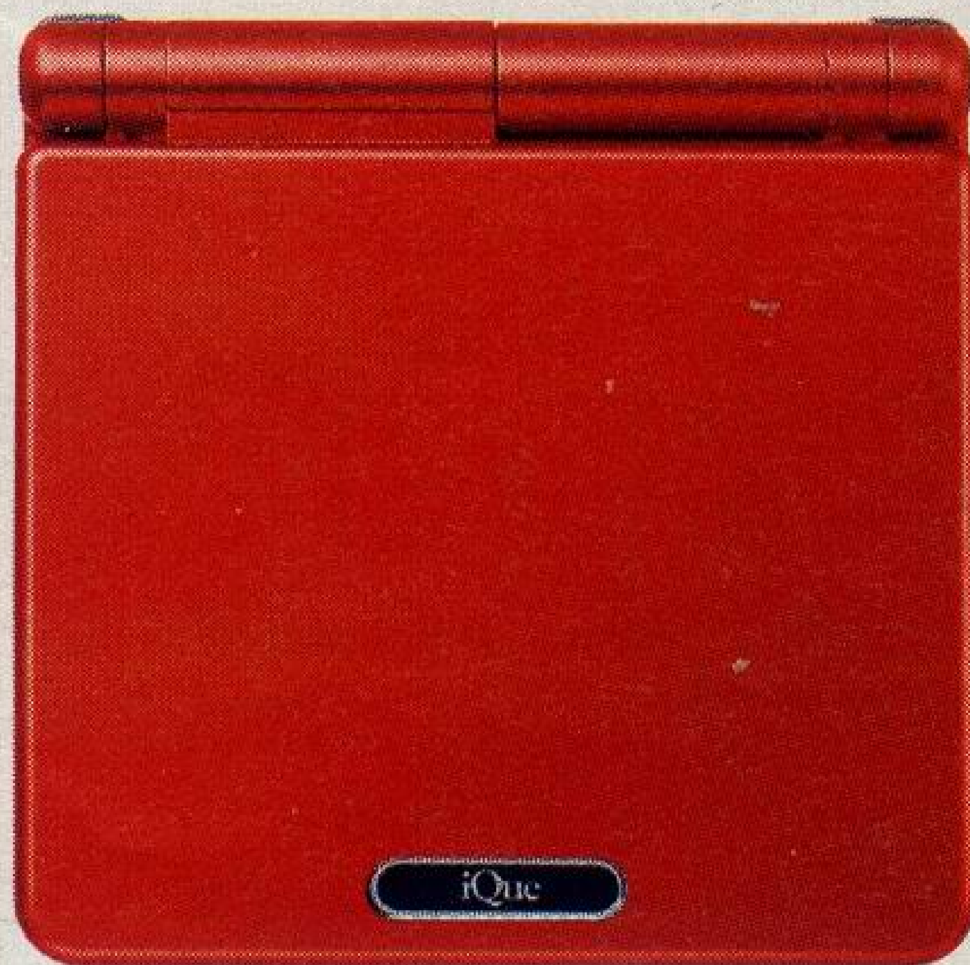
这些细节对我们的启示是：如果神游同样拥有着DS系列开发商之一的身份，那么这个高度自由的新平台，将使行货DS在硬件上的改良成为可能。

如果说，由于中国市场的不成熟而使得国内的月亮暂时看来似乎没有国外那么圆，但我们至少可以知道：两个都同样是月亮，而不是水中的倒影。

硬件顺调、软件逆调？

——神游试图再吃一次螃蟹

04年10月，小神游SP在中国正式发售。



之前小神游GBA的如愿推出，使得中国玩家的胃口瞬间大涨，小神游SP在仅仅三个月后便摆在了全国各个卖点，使"因中国业态的现状，SP将不会在国内推出"的传闻不攻自破，神游在整个过程中，始终稳如泰山的布着自己的局，售点数量由半年前的100多个暴增至1700多个，SP的版本也从首发"海蓝色"开始，随后接连推出"玛瑙黑"、"铂金色"与"炫晶红"，04年末更以中国第一台限定版主机"中国龙"完美收场，这时的神游，已经做好了一个本土品牌最重要的基础工作——渠道构建。五款SP、四款GBA、一款神游机……产品线成熟的硬件销售一片大好，媒体公关也越来越顺

李岩	整天趴在被窝玩SP，吾室友连小解时都能听到我的梦呓，不是“千鸟”就是“大蛇雉”的，弄的他积怨已久，将我SP的晚上使用权剥夺，一日深夜，我听到：“K！又被KO了……”
读者资料	17岁，男，451450，河南郑州中牟县新一高0620班，兴趣：动漫、篮球、电子游戏（电视、掌机）、音乐



畅，口碑良好又在稳步上升的神游，将会想些什么呢？

大家都知道，国际上通行的电视游戏业规则是：主机的首要任务是迅速强占市场份额，这个时间便需2年，随后靠专用软件来赢利，一切顺调的情况下，一个游戏平台的寿命一般在5年或更长，毫无疑问，为了实现增长，弥补之前为开拓市场的投入开销，神游必将考虑后继软件问题，但现在的神游却似乎在软件上的步伐越来越慢，我们不妨回忆一下这个变化的过程，以神游机为例，按照正常规律为每月1款新软件，而04年的10月《罪与罚》上市后，却接连2个多月没有新游戏问世，尽管这段时间不断的有消息表明，神游机的神游开发没有停止，甚至几款既定的大作已经全部完成了，又为何置玩家的苦苦等待而不顾呢？

据笔者从侧面了解到的情况，这与国内相关部门的软件审批制度有着直接关系——1款软件完成后送审的等待周期一般在3个月，若有修改意见，再次送审的时候为1至2个月！这个效率使得送审阶段成为了整个软件推出的最大瓶颈，更让人不可思议的是，相关部门的工作人员平时主要从事音像制品的审核，对于游戏软件则基本处于无知阶段，厂商需要花费大量的时间与精力做"培训"，为了提高效率，有的厂商便干脆等多个游戏全部完成后，一次性同时送审，再一次性接待审核人员，就等着绿灯一开，立马上市。

小神游GBA的正版中文软件则有着另一些缘由——经过众所周知的首发两款软件当日即被模拟器网站DUMP的风波后，神游公司便再也没有推出过新的小神游软件，尽管期间不断有国外二、三方公司造访神游的新闻出现，却始终不见新游戏的进一步消息。据可靠渠道的情报——《赛尔达不可思议的帽子》、《瓦里奥制造》《马里奥路易大冒险》等数十款GBA正版软件已经完成汉化，很可能早前便已送审，相对神游机游戏而言，小神游游戏的审核通过速度会更快些。尽管这是个利好消息，说明官方并未放弃软件，甚至有着庞大的软件计划，但中国的盗版始终是一个沉甸甸的现实，若这些新游戏再次被无情DUMP，众多的玩家依然习惯性的消费盗版，神游与任天堂是否还能维持更多的耐心呢？或者说，已经有了防止被盗的有效措施？



在这里，也许我们更应该祈祷新一代主机——DS与PSP不要再那么快出现盗版了，否则被全面击垮信心的商人们虽然不会放弃这个庞大的市场，却一定会改变策略——中国游戏业在未来相当长的一段时间内，只能成为硬件消费大户，没有了软件，振兴中国游戏业也就成了一句空话。

关梓健	哎，自从去了住宿学校之后玩掌机的时间少了很多。
读者资料	12岁，男，528303，广东顺德容桂镇康富花园第六期怡采阁201，兴趣：玩掌机、电脑

行货的明天更美好

——神游完善用户增值服务



说到行货的好处，大部分玩家的观念中立即出现的字眼便是"保修""品质"，作为有法律保障的产品，这些都是最基本的属性，而一些隐性却更重要的东西，随着消费者观念的进化，最终会成为用户选择行货的主要理由。

整个04年，各大移动通信服务商与门户网站说的最多的一个词，便是"增值服务"，为何说这是一个双赢的服务体系，因为它不是促销，也能让消费者获得实惠，它不是必须，却是非行货无法复制的，最重要的是，"增值服务"蕴涵着厂商的文化，点燃了产品的个性。

也许玩家们已经发现，在神游公司最新一次升级的"神游在线"中，赫然增加了一项名为"产品认证"的功能，此功能有两个用途：首先自然是通过输入产品认证码（此码一般在神游硬件包装盒内），可马上识别手头主机的真伪（是否为神游公司行货，杜绝了买到水货与翻新机的可能）；其次，通过认证的产品会获得一定的积分，此积分会存在购买者的"神游俱乐部"帐户内，可用于兑换俱乐部提供的礼品甚至主机！

而"神游俱乐部"则将陆续推出各种仅限行货玩家的在线活动——例如，玩家不仅可免费试玩新游戏，还能通过网络将自己的游戏记录上传到"神游俱乐部"，结合成绩排名的规则，自然也能获得活动积分。据悉，第一批对应的游戏将于春节前后公布，届时有兴趣的玩家就可以通过网络切磋挑战了。

这些增值服务不仅为行货玩家带来了实际的利益，也最大限度的增加了所购买主机与游戏的可玩性，神游公司在增值服务上逐步增大力度，也得益于任天堂运营"Mario Club"的成功范例在先，"Mario Club"的注册人数已经超过千万，每年都有大量的新会员加入，使任天堂始终拥有一批忠实的用户群，大大降低了推广成本，并将这些省下的成本回馈给了自己的玩家，形成了良性循环。

神游在提供国际标准的增值服务主干道上先行了一步，确实是广大玩家的福气。05年到了，神游将走的更远，更高，借用颜先生的一次演讲片段结束本文：游戏是个艺术，也是个技术，更是需要心性才能做出一流的东西。

2004年过去了，我很怀念它！

"小神游SP"完全鉴别指南

以下是笔者实际比较了小神游SP与手头一台翻新SP后的摘录，供大家参考。

小神游SP和翻新SP在游戏时的区别：

1、画面：小神游SP游戏时液晶屏的画面明显比翻新水货机的清晰亮丽，通透度好，这是由于翻新水货机都是用使用了很长时间的二手机翻新的，因此液晶屏都有不同程度的老化，画面暗淡，而且很容易就会出现坏点，在这台翻新水货机上找到了4个坏点之多，当然，这台翻新机太典型了，即使出售也卖不出什么价钱。

游戏时的画面



行货小神游SP



翻新机SP

至于液晶屏老化程度的鉴别，笔者有个小偏方，有兴趣的玩家不妨一试，将SP的背光关掉后，使用直射光照着屏幕，比较其反射亮度与色彩饱和度，即可看出全新液晶与老化液晶的区别。

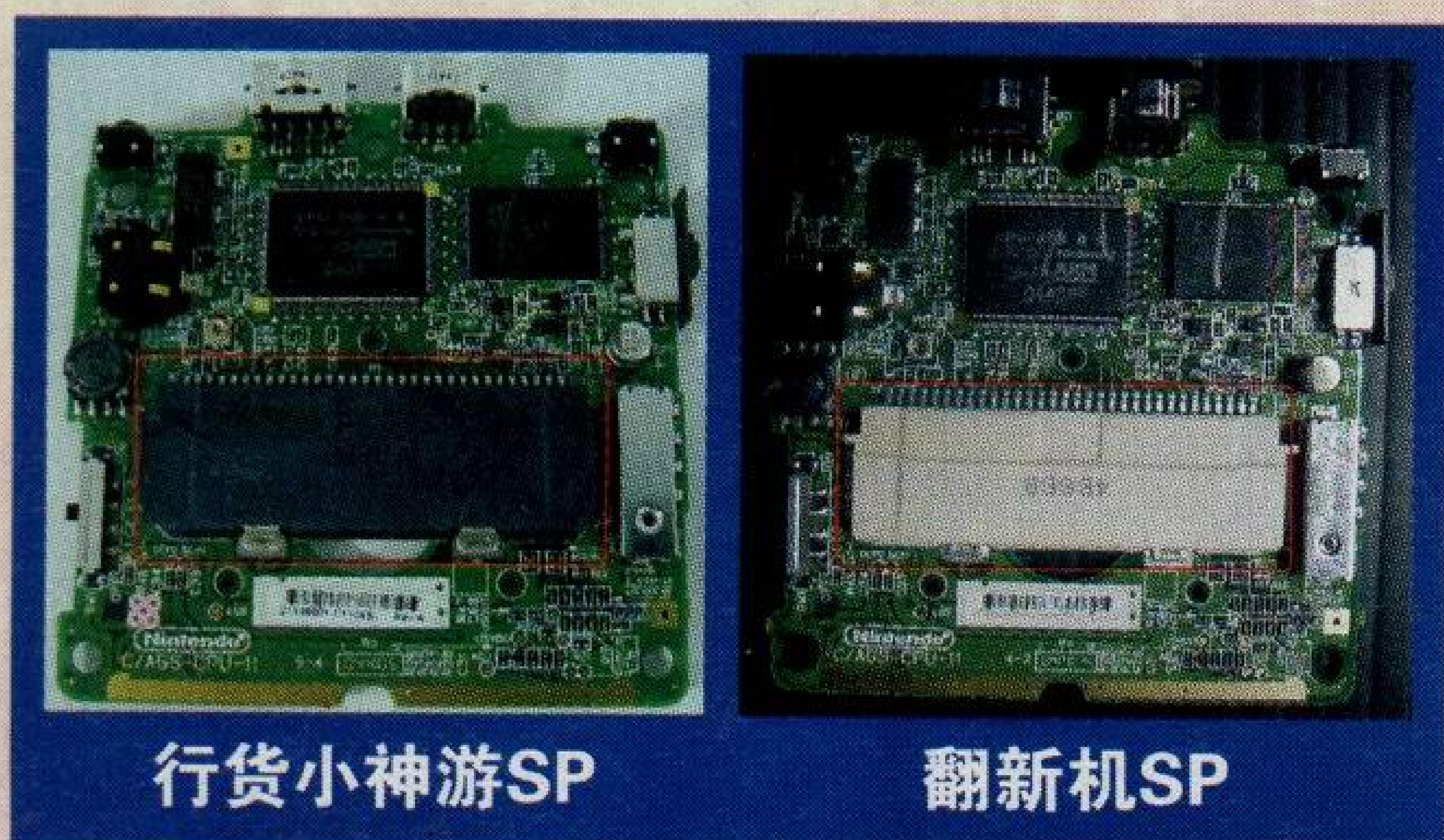
2、游戏时间：使用正版的《瓦力欧寻宝记》，小神游SP的游戏时间在打开背光的情况下约为11小时，而手头这台翻新机只有6个小时，并非所有的翻新机的电池都不好，问题在于大部分翻新机的电池早被JS给换成组装电池，自然使用时间就得不到保证，而全新水货机的电池则应该与行货是完全一样的。

价廉物美的小神游SP对水货与翻新机生存空间的挤压是无庸置疑的，如何避免遭遇JS的魔掌则是玩家们最为关心的问题，首批出货的小神游SP可以通过主机序列号等方式鉴别，而新下线的小神游SP则具有更多可靠的识别特征，需要提请玩家注意的是，虽然首发版小神游SP与新版小神游SP在识别点上略有不同，但均为品质有保证的行货，享受同样的行货服务，如果玩家在购买时实在吃不准的，可以拨打神游科技客服热线（0512－62883599）进行咨询。

●特征1——白色卡带插槽

新版的小神游SP与首发版最大的不同，便是新版主机开始使用白色卡带插槽(见下图)。事实上,此举对于翻新机的鉴别是最为直接的，因为：

1、从内部来看，卡带插槽两面都是与SP的主板是通过穿孔焊接在一起的，如此紧密的焊接点一定要在大型精密微电子机床上才能完成，如果有人想偷天换日，还看只能是Mission Impossible。



行货小神游SP　　翻新机SP

2、从外部来看，卡带插槽的外部接口是暴露在机器下方的，玩家在购买的时候就能轻易的鉴别卡带插槽的颜色。



●特征2——中文标识电池

大伙还记得自己购买水货翻新SP的经历么？大概谈得最多的就是电池问题吧。确实作为SP品质保证最重要的部件之一，这也是不法商贩最容易动手脚的地方，机器里的十有八九是仿制品，原装电池一般会被拆下单卖。因此新版的小神游SP将原装电池也换上了新的外衣。

与首发版相比，新版小神游SP的电池换成了全中文信息，不仅方便识别，也从实际上保障了玩家的利益，使国内市场更规范，看来神游公司对玩家还真够体贴！



最后，本人偶尔发现新版的小神游SP的鉴别点：大家还记得首发版SP主机后壳的品名序列条吗？也就是类似"XQ1XXXXXXX"的编号，新版的小神游SP品名序列条则是类似"XQ2XXXXXXX"的编号。从XQ后面的第一位数字也看出手中的主机是哪一批次下线的产品。

●特征3——特别外形的电源适配器

小神游SP原配的电源适配器外形比较特别，与全球其他版本（美版、日版等）的SP主机均不同，大家可从图中看出（左边为日版SP电源适配器，右边则为小神游SP电源适配器），同时通过3C认证、直接支持220V的特点也让玩家们不但完全免除了后顾之忧，也省去了另外购买电压转换器的额外支出。



黄志钧	上帝说要有光，于是便有了光；上帝说要有SP，于是我吃了两个月方便面；上帝又说要有PSP……
读者资料	19岁；男，674100，云南丽江，兴趣：游戏、滑冰、游泳

神游2004事件摘要

●**2004年2月** 神游公司推出了神游机的第一次UOS升级，使神游机增加了可控制时钟功能。当月，神游机的重要配件——共游盒与共游机，以《欢乐家庭装》的套装形式推出，使多人游戏成为可能。

●**2004年2月25日** 神游机的第7款游戏《F-ZERO X未来赛车》发售，极速的体验令玩家大呼过瘾。

●**2004年3月** 神游机游戏《星际火狐》以其无与伦比的汉化质量(全中文语音、全中文场景贴图)撼动了全国玩家的心，荣获《电子游戏软件》"2003年度最具纪念意义奖"。

●**2004年3月25日**——神游机的第8款游戏《耀西故事》发售，这是任天堂社内排名第3的游戏明星出演的小品级游戏，以蜡笔画场景为特色。

●**2004年5月25日** 神游机的第9款游戏《纸片马力欧》发售，此游戏号称可以玩100小时，细节极为丰富，谜题设计水准颇高，神游中文版又一次可用完美来形容。

●**2004年6月15日** 小神游GBA正式发售，首批推出黑色与铂金色两款，含《瓦力欧寻宝记》与《超级马力欧2》两款全中文正版软件，但这两款软件竟然分别在三天内就被盗版！此事件无疑削弱了神游与任天堂对刚起步的中国游戏业的信心，直接造成后继软件的策略性押后，并第一次在网上引起一大批国内玩家声讨盗版者的现象。

●**2004年7-9月** 神游公司接连推出小神游GBA透明蓝与小神游GBA马力欧纪念版，使玩家有了更多的选择。

●**2004年9月25日** 神游机的第10款游戏，也是第一款第三方游戏《罪与罚-地球的继承者》发售，《罪与罚》创造了神游机游戏的又一个销量高峰，究其原因，在于此游戏重度硬派的风格极符合国内玩家的口味和对游戏的鉴赏习惯。

●**2004年10月1日** "神游在线"计划启动，神游机用户从此可直接通过网络，在家购买神游机游戏，此服务的推出造福了千万玩家。

●**2004年10月15日** 为了给即将发售的行货小神游SP造势，神游公司在其官方网站推出小神游SP预售活动，引起国内玩家的极大关注，截止发售日共被订出近1457台主机，神游公司还特别订制了一台黄金LOGO版小神游SP作为此活动的超级大奖。

●**2004年10月27日** 小神游SP正式发售，首发色为海蓝色，首周全国出货超过20000台，可谓捷报先传。

●**2004年10月-11月** 小神游SP连续推出玛瑙黑、铂金色与炫晶红，使得水货SP唯一的色彩版本优势也荡然无存。

●**2004年11月3日** 任天堂株式会社社长岩田聪、综合开发本部部长竹田玄洋(N64\NGC系列电视主机综合事业部)、Pokemon株式会社社长石原恒和等多家第三方大手软件商一行七人造访iQue总部，进行了为期四天的全封闭式会谈。

●**2004年12月5日** 中国第一台限定版主机中国龙小神游SP推出，由于限量供应，使得全国奇货可居，一时成为炒家们的热门对象。

●**2004年12月25日** 邀请全国玩家设计限定版SP的活动"小神游SP全国设计大赛"完美落幕圣诞夜，本次活动共收到716件有效作品，受到上百万玩家近2个月的关注，是国内最大的一次官方玩家活动。

●**2004年12月25日** 神游宣布将举办一个新的大型品牌造势活动——iQue情侣秀（http://joy.iQue.com），并联合了国内包括三大门户在内的近50家媒体参与，如今的神游已经完全摆脱了以往的低调沉默，变得主动而又自信。

●**2004年12月末** 由于NDS在国外的好调发售，神游公司是否会推出行货DS再次成了全国玩家与媒体关注的焦点。



韩锦	每次跑出去买PG都要用100%的力量去跑，如果晚回来，连长会“杀了我”，我这个班长也“当到位了”。
读者资料	19岁，男，350500，福建连江73331部队81分队，兴趣：游戏、音乐

业界的三分

NAMCO发飙，PSP劲作连发

NAMCO最近一连高调出击，看来是准备在年关大捞一笔。外加冷饭技术日臻精熟，老游戏改头换面一下还是叫玩家们乖乖掏银子。

★FC名作PSP复活

Namco公司近日宣布，将本社的7款往年街机名作及4款重制版旧作汇集成一部游戏《Namco博物馆》，预定于2月24日在PSP平台发售。价格为3990日元。这些作品年代之久远恐已不为现今年轻玩家们所知。包括最初代的《吃豆》和《大蜜蜂》的复刻版。复刻版支持PSP无线联网多人对战，对操作及画面也进行了相当的优化。

★《永恒传说》发售日公布

被媒体炒得沸沸扬扬的PSP版《永恒传说》终于公开了发售日期：3月3日。作为传说系列的第3代作品。游戏继承并改良了系列作前两代的系统，并有着优异的角色与世界观设定，以及独特的故事剧情，推出时受到相当多玩家的好评。

除了PSP移植版之外，NAMCO 还发表了PC在线版的《时空幻境·永恒传说Online》，显示本作的人气指数即使经过4年依旧不衰。PSP移植版不但首次于掌上型主机达成完全移植的目标，并针对 PSP 主机的特性加以改良，包括画面比例修正为宽屏幕，让地图与战斗时的视野更加广阔，并且有比当年PS版更高的影音质量，收录由知名卡通动画公司Production I.G所制作的高水平片头与剧情动画影片。

点评：不知道是不是年关将至的原因，NAMCO显得越来越急功近利，传说系列发售的节奏一部快过一部不说，遥远的FC作品也被拉来助阵，现在唯一的悬念就是——不知道玩家会不会买帐。

PSP热销带俏周边产品

PSP第二批预订开始，乐坏了等待中的日本玩家，也预示了我国市场有价无市的情形可以得以少许好转，搭载着PSP的热销，PSP周边产品也显得异常活跃。

曾推出像是具备风扇可防手汗、或具备小型键盘方便网络游戏输入讯息等独特设计控制器外围的美国Nyko Technologies，于日前的CES中展出多款预定与美国PSP一同上市的专用收纳保护盒。收纳盒共有4种，包括同时具备收纳与额外电力供应的「Charger Case for PSP」配备额外喇叭，可将PSP倾斜摆放便利影片欣赏的「Theater Experience for PSP」PSP 专用液晶保护上盖「Screen Armor PSP」；以及一款名称未定的专用金属收纳盒。

以上各款产品预定3月下旬与北美地区PSP主机一同上市，售价未定。

索尼官方回应PSP升级补丁事件

日前，在日本几大网络媒体上，索尼官方对前段时间的PSP升级补丁泄露事件作了回应，索尼官方称可以对这次升级事件中损坏的PSP进行维修，不过不是免费的。

索尼称该次升级补丁并非正式发布的文件，只是一些爱好者通过某种手段从网络上得到的而已，而且这些升级文件甚至并非是可用文件，目前还只是处于一个假想阶段。也就是说，虽然人们能够看到升级文件能升级某些功能，实际上该功能可能还没有做出来。而这个文件也只是供开发人员使用的，并不能在PSP上正常使用。

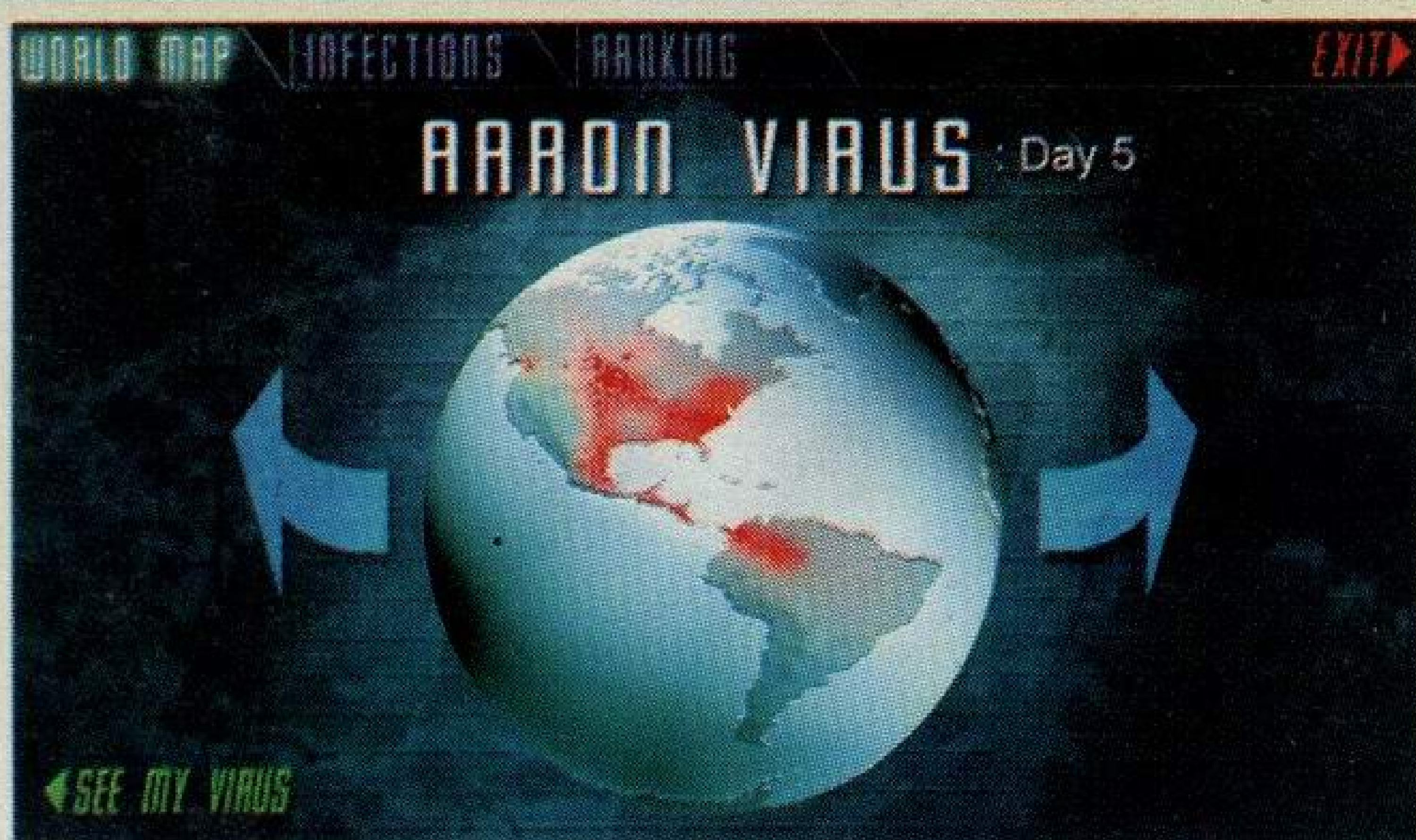
点评：可以维修，但不是免费，索尼在这次PSP升级补丁泄露事件中努力作出了一种“不卑不亢”的姿态，虽然无可厚非，但多少让人有些心中不快。

新类型游戏“感染”PSP



虽然NDS游戏创意满点，但PSP也不甘示弱。近日，Majesco公司公布了一款叫做《感染》（Infected）的新类型PSP游戏，该作由PlanetMoon制作室开发。这是一款动作射击

潘然	当初因为SFC去学日语，在沉默了一段时间后，GBA又让我激发了无限的激情。
读者资料	22岁，男，610207，四川大学江安校区97信箱，兴趣：玩游戏



游戏，并且可以通过PSP的无线通信功能让玩家入侵到朋友的PSP中作战。

游戏故事发生在圣诞期间的纽约市，一种神秘的病毒开始疯狂蔓延，将普通市民都变成了疯狂的暴力的丧尸。新上任的警官Stevens是首批受害者之一，不过与其他的受害者不同，他对这种病毒是免疫的。神秘的Scharffer博士发现Steven的血液可以摧毁那些看不见的病毒，于是创造出特殊的"滤毒枪"，这种枪的子弹外壳涂有Steven手臂上的血，将他们射到感染者身上后就可以造成爆炸。

按照开发者的说法：《感染》将会是一款社会化通信游戏，胜利的玩家可以无线入侵到对手的PSP主机中，并且在对方的世界里散播病毒。Majesco的市场部副总裁KenGold说，"玩家还可以查看自己的排名，以及他们所散布的病毒的蔓延程度。这是为全面发挥PSP主机性能而贴身打造的一款原创游戏。

《感染》预计将于今年秋季发售。

"革命"将现身今年E3

在日前任天堂于日本举办的通路商说明会上，任天堂社长岩田聪谈到了针对新主机"Revolution（革命）"的一些新目标。

岩田聪表示，游戏产业发展30多年，已经从当初的追求游戏性而沦落到无止境的追逐华丽声光效果上，并且把现在玩家给制约化了，游戏好不好玩不是重点，有华丽的CG动画就代表一切了……岩田聪认为这样并不是游戏界的正常发展，所以一直希望能把游戏界带回以往"追求最单纯最直接的快乐"，而发展了新掌机NDS，让玩家能一开始就掌握到好玩有趣的"游戏性"，目前看起来NDS似乎有收到不错的成效。

至于新主机"Revolution"的目标更远大，希望能达到"纯粹游戏的移转"，而让玩家可以重回第一次接触游戏时的感动，不会拘泥一定要有控制手把，也不一定非要接在电视上（也可能接在计算机屏幕），但却能让玩家享受最直接的游戏乐趣，就是任天堂的新目标。而新主机"Revolution"将会在今年5月美国E3展正式现身，预计2005年～2006年之间推出，绝对是不同于SCEI与微软新主机的市场定位。

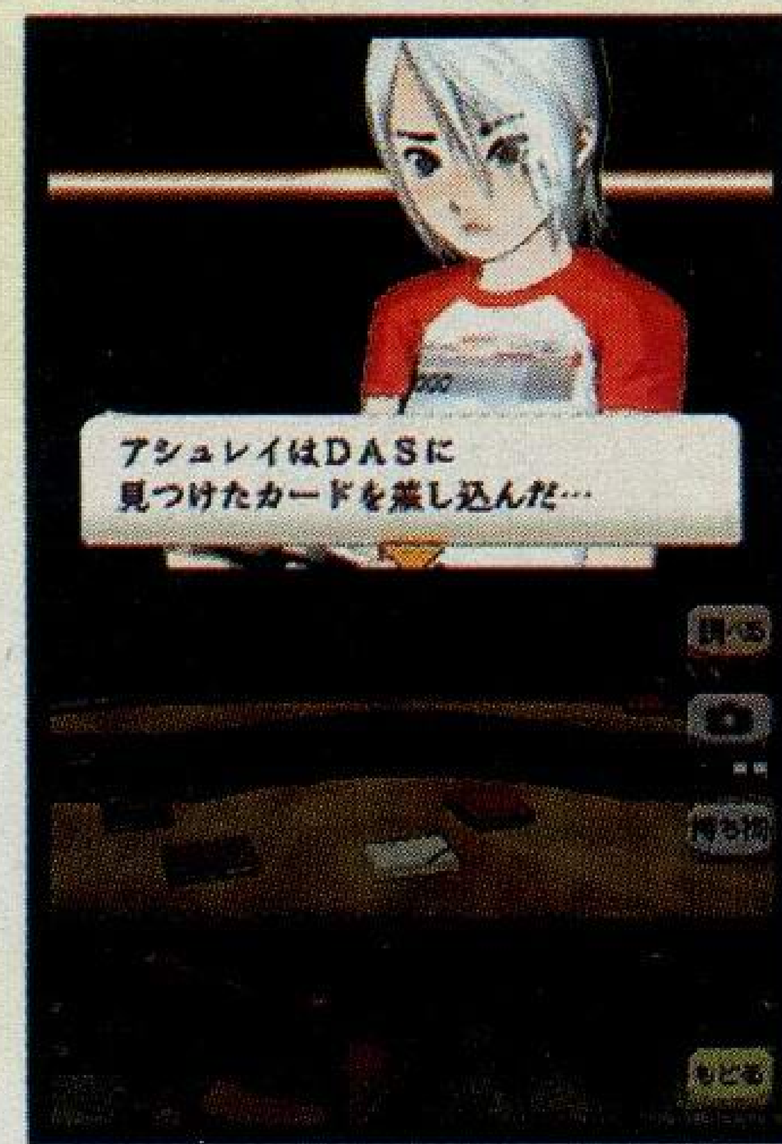
点评：看来一直遮遮掩掩的"革命"终于还是离我们越来越近了，在经历了NDS给我们的双屏惊喜后，"革命"又将怎样来"革游戏机业界的命"呢，任天堂的百宝箱让我们都拭目以待。

NDS短消息

●《愿为你而死》官网放出了FLASH试玩版，现在已经公开到迷你游戏第二弹"疯牛"了，有兴趣的朋友可以去玩一下，可以看到很多NDS的游戏画面。

●14日，BANDAI的Q工作室发布了其NDS游戏《METEOS》的试玩版。该试玩版与之前的试玩版不同之处在于：该试玩版是通过NDS的联网功能下载试玩的。据称，该试玩版只包含一个场景，不过既可以单人游戏，也可以两人联机对战，该试玩版在关机后便会从NDS里面消失。

●预定在NDS上推出的新感觉正统推理冒险游戏《Another Code 双重记忆》的发售日已经于近日正式确定。游戏将于2005年2月24日发售。本作将活用NDS的独特机能，将利用麦克风和触摸屏等去解决一个又一个的谜题，给玩家以不同于以往文字类冒险游戏的全新感觉。





文/转生之炎　责编/天意



的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



东篱把酒黄昏后，有暗香盈袖。


淘气鬼骑到我头上了5555555。


糖糖豆豆，一点点童年的回忆。

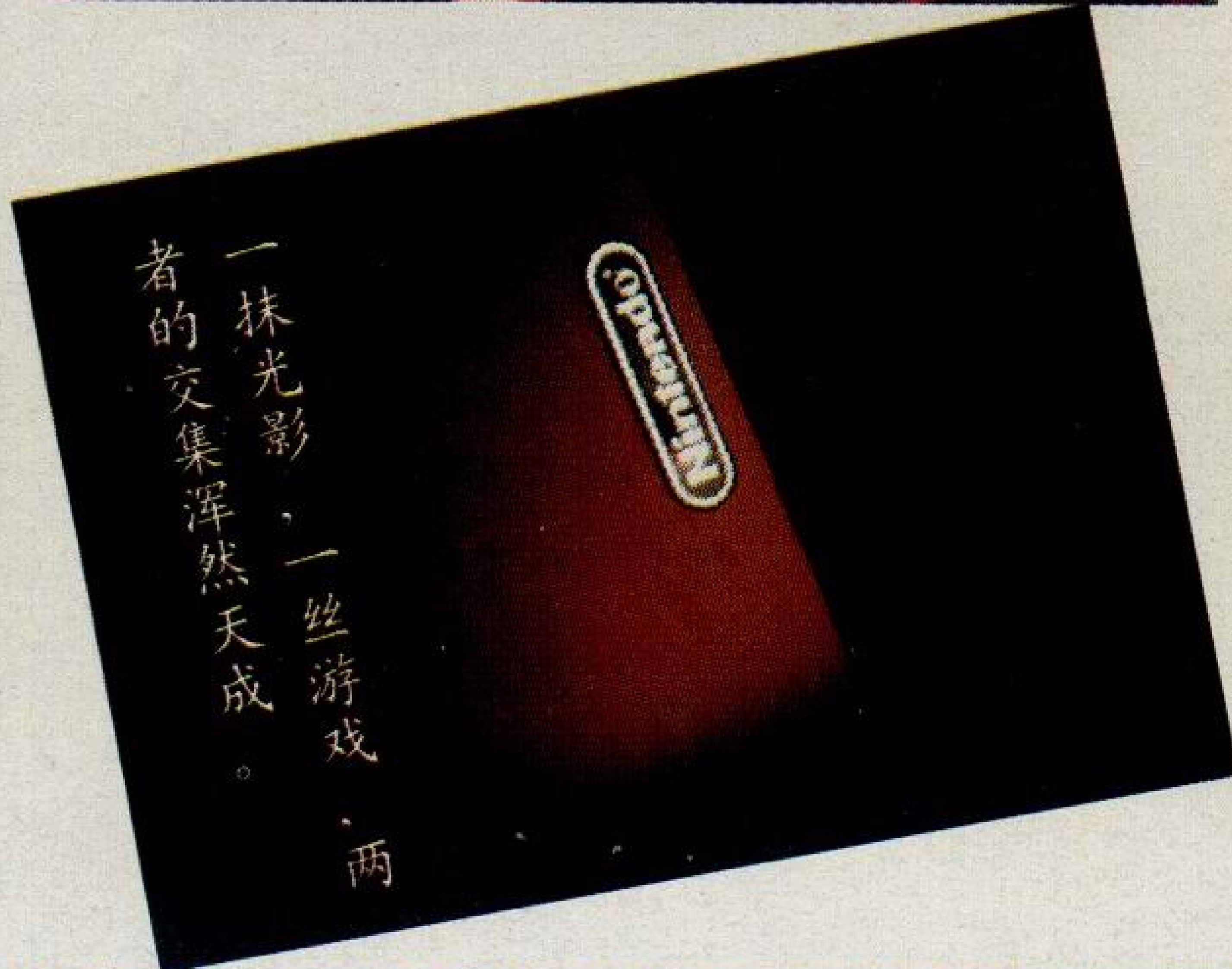
↓熊熊也当窗理云鬓，对镜贴花黄。

↓时间，有一天凝固了笑颜，变成一只蝴蝶。






一望无垠的麦田与那个守望者，他们的传说地老天荒。



一抹光影，一丝游戏，两者的交集浑然天成。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！





第三回 百物语

责编/暗凌

在GB时代的中后期涌现出一些素质很好的游戏，《幻想传说 换装迷宫》就是其中一个。《幻想传说》最早出现在SFC上，在当时来看，它那种独特的战斗系统吸引了不少玩家，玩家终于可以手动控制自己的人出招战斗了。另外，《幻想传说》的剧情方面也比较好，在一些细节以及分支剧情的处理上算是很到位了。在这之后，这部作品又被搬到了PS上，新加了一些新的剧情、隐藏要素和新人物，在战斗方式上也做了强化。





在游戏中有些敌方角色有很高的人气，玩家们常想如果能在游戏中使用敌方的某个人物就好了，NAMCO像是猜到了玩家的这种心理。于是在2000年11月打响了《换装迷宫》这一系列的第一炮，由于是围绕《幻想传说》的人物、剧情开发的作品，所以命名为《幻想传说 换装迷宫》，也正因为《幻想传说》的名字，加强了它在GB游戏中的名声，也奠定了它的基础。

作为以幻想为题材开发的游戏，本应该采用幻想的那种战斗方式，大概是因为GB卡带容量的原因，这个游戏被做成了RPG。开始看到这个消息感到有些失望，但是还是抱着试一试的心理玩了一下这款游戏，却渐渐被它迷住了，它并没有华丽的外表，但是却深藏不露。主角一男一女，身边还有一个宠物，一起穿越时空拯救世界。

丰富的职业，这个游戏最大的亮点就是换装系统，在片头的画面中出现了很多职业服装的样子。在开始可以得到几个初始职业的衣服，每个职业都有职业经验值，职业到MASTER后就已学会该职业的所有技能，并且可以合成衣服，按固定的组合合成，便可出现新职业的衣服。另外，每个系的职业都是从低到高，以剑士系的服装为例，见习剑士—>剑士—>侍—>剑豪，剑豪可以学会所有剑士系的必杀技。当然，不同系之间也可以进行合成，例如猎人和见习剑士合成则可出现盗贼，而且有些衣服的合成方法不止一种。可以使用的职业还不止这些基本的，通过合成幻想传说中的人物，包括女武神和最终BOSS达奥斯的衣服都可以使用。既然是NAMCO的游戏，当然也少不了NAMCO其他作品中的人物，在这个游戏中，我们最熟悉的应该就是PACMAN和《铁拳》中的三岛平八了吧，又可以让不少FANS激动一场。

职业特性在职业系统中算是另一个亮点。同等防御力下，剑士要比魔法师受物理攻击的伤害更少一点，这就是剑士的特性。再比如驯兽师，队伍里拥有这个职业时，宠物的能力会大幅度上升，保证了队伍中的战斗力。盗贼系的职业特性不体现在战斗中，而是能发现地上的陷阱，由于这个游戏的迷宫是不可思议迷宫类型的，迷宫都是随机生成的，陷阱地点不固定，所以带上盗贼系可以避免一些非战斗伤害。

性格在游戏中算的上是另一大亮点，两个主角的性格都是有6个因素，根据这6个因素的变化产生不同的性格，当性格适合一个职业时，能力就会提高。两个人的性格同时还影响到宠物的性格，宠物的性格根据两个人的最高值变化，同时根据变化也会出现不同形态。性格能影响职业，职业也可以影响性格，不同的职业会向不同的性格发展。控制好性格也是提高战斗力的关键。

NO. 16
ヒーラー
CP マスター
しょじ 15
ほうじゅつけいの きほんしょく。
なかまのきずをいやす。



这个游戏还有很多优秀的地方，在此就不一一介绍了，个人认为换装迷宫的后两作在有些地方不如初代，到底是不是这样呢？各位慢慢品位一下这个游戏就知道了。

NO. 34
バジリスク
CP マスター
しょじ 1
モンスターけい コスチューム。
いしにしちゃうぞ！ ギャオー！
・・・くちでかい。



邢志超	人生是一场输不起的游戏，任何的机会只有一次，没有玩不好重玩这一说。
读者资料	20岁，男，150080，哈尔滨

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功 称霸

Vol.03

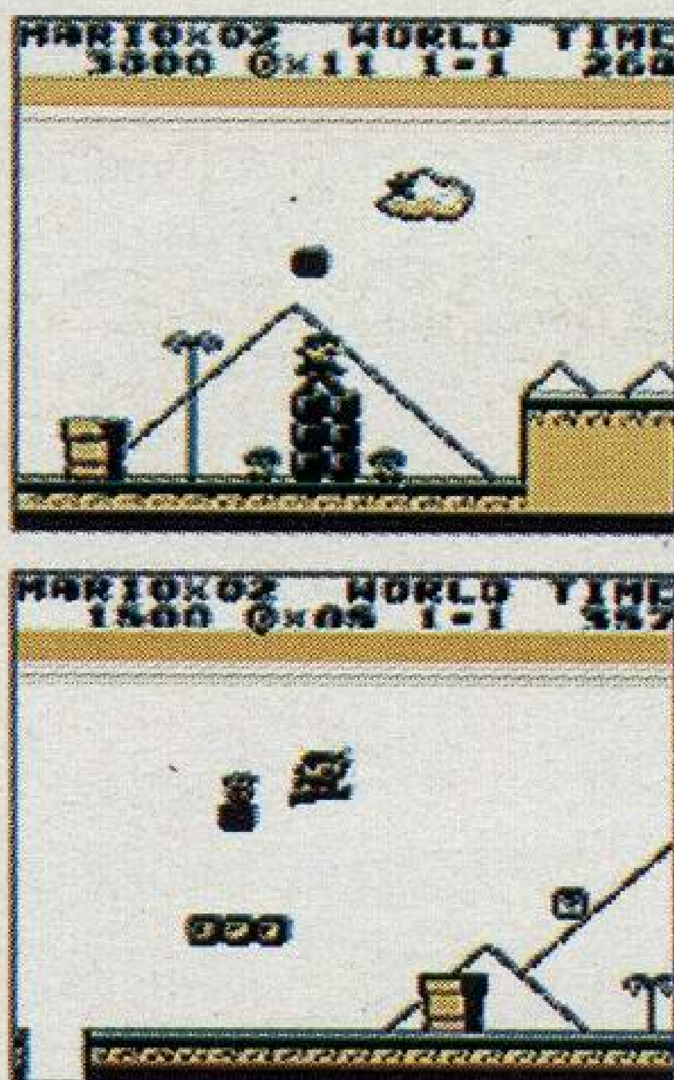
软件决定论(上)

要是在这里不负责任地说一句游戏主机的成功在很大的程度上依赖于软件的成功，不知道反对者有几何，至少曾经PS赢得次世代战争很大程度上是靠着雄厚的软件阵容，如今的PS2独步天下也得益于众软件厂商的鼎力相捧。那么当年的GB呢，倘若没有超优秀的软件支撑，是无法将玩家从华丽的电视屏幕或火爆的街机厅中吸引或分流到其实机能很孱弱的自己身上，同样，没有那些超重量级的软件，在之后与GG的较量中也不会赢得如此轻松，同样也可证于后来带着横井遗志壮烈牺牲的WS。所以说携带的成功与GB的称霸，游戏软件在其中起到了几乎决定性的因素。

在GB庞大壮观的软件群中，有三款如今看来完全可以入列20世纪十大经典游戏的大作。在GB的初期和中壮年期不仅是开国功臣和救主于危难时刻的猛将，甚至还是维系GB帝国昌盛不衰的万利之本，这三位英雄分别是：马里奥、俄罗斯方块以及口袋妖怪。

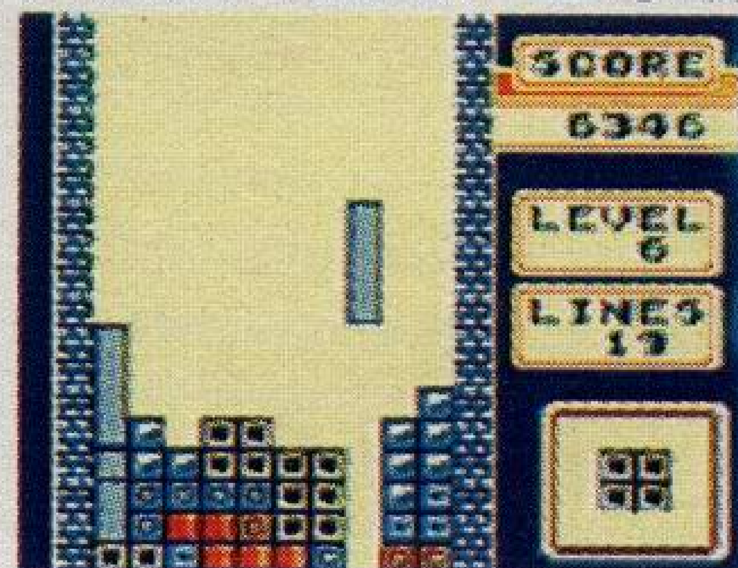


拥有任天堂的主机而不玩马里奥系列的话那就只有引用不到长城非好汉的名言了，1989年4月21日的GB首发便由马里奥大叔率领着众兄弟打头阵登场——《超级马里奥大陆》。用当时已初见明星气质人气不断攀升的马里奥绝对是必然之选，游戏主题依然是经典的英雄救美，很多场景和机关的设置都是大家耳熟能详的，并且最主要的动作要素被完美地呈现于手掌之上，这是当时最被人们所津津乐道的。对于已经快要厌烦单调和固定模式的Game&Watch的玩家们来说，突然享受到如此能接近于当时TV素质的游戏（这里只指游戏素质，并非是依赖于机能要素的画面、音效等），那种感觉不亚于从黑白电视进化到彩色18寸的激动和澎湃。于是很短时间内《超级马里奥大陆》



的销售便突破百万大关将自己的名字刻在掌机的历史之中。但马里奥所辐射出来的效应不仅仅是体现在销量等数字利益上，更重要的是他让人们、特别是软件厂商们看到了这个市场的发展和潜力，所以之后众多的软件商们都纷纷拜于任天堂的门下开始了这个史后庞大软件群的建造工程，对于他们来说，既是为老任将GB捧上神坛，同时也是为自己牟取更为广实的生存之道。因此，我们说马里奥的效应不在其本身，而是投石问路、抛砖引玉，事实证明了，这是成功的。

接着就是大家耳熟能详的《俄罗斯方块》了，早在Game&Watch时期就已风靡全球，无论在家用机还是掌机领域，如果要说这是全世界玩过的人数最多的游戏，我想一点也不夸张吧，甚至可以称其为全人类的游戏，至少曾经在90年代的中期在我国就已经几乎达到了无论男女老少每户人必有一台的空前盛况。自然如此的人气大作老任又怎么舍得错过搬到最适合于其的GB平台呢。要说马里奥是GB帝国的奠基，那么关于俄罗斯方块前前后后的种种事件则是扭转局面的决定性战役。这不得不提到当然非常著名的一场版权官司，对簿公堂的是任天堂与世嘉两大巨头，时值世嘉的GameGear发售后的急速上升阶段，就当时GG与GB的机能相比，GB的劣势是显而易见的，但GG的长处本身也正是自己的短处，因为考虑了太过豪华的机能而忽略到携带本身的特点，但这并不影响其在北美隆重发售后半年内主机销量迅速突破百万的热卖之势，从这里，山内家族显然也看到了威胁的逼近，所以尽管之后GG确实是败倒了，但若片面地说因为耗材且不便携的原因输给GB的话，那是片面的，因为最关键的因素还是其与任天堂在《俄罗斯方块》的版权纠纷中败阵所造成的。至于当时到底是如何的情况，我们下期继续。



文/逆转ACE：nakazawa　责编/天意

童雨捷	自从《掌机迷》改为9.8元，我那两毛钱就成了同学的跑路费了。
读者资料	14岁，男，200081，上海虹口区欧阳路587弄11号601室，兴趣：看PG、玩掌机

文/pmgba maple　责编/雪人

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第幕回·风雨中的任天堂（上）



“只要努力，Pokemon会成为30年不消失的形象产品”
——Pokemon制作组 石原恒和 语

●风云四起的游戏机市场●

1983年7月15日，任天堂的8位元家用主机Famicom在Atari的Atari 2000、Sega的SG 1000、Sharp的MSX等强敌环伺之下上市了。在FC的预告会上，山内认为这会是全日本第一的家庭系统（Nintendo Family Computer），所以为它取名为"Famicom"，山内溥"软件主宰硬件"的理论首次在FC上表现出来。


图：FC主机
（由于该主机的外壳采用红白相间的颜色，故俗称为红白机）

FC一上市就获得了巨大的成功，逐步打败了其它的对手，统一了整个游戏市场。在随后的两年里，以Hudson、Namco、Jaleco、Konami、Taito、Capcom等为首的17家公司纷纷加入FC游戏制作的行列，首批的六个厂商成为了任天堂的第三方主力，任天堂给他们的利润也比其他厂商优厚。

凭借着FC98%的市场占有率，任天堂登上了游戏界霸主的宝座，并且牢牢占据了12年。任天堂在游戏界的地位达到了全盛时期。

但之后前进的道路则变得艰难了许多。

1986年2月16日，任天堂与夏普合作开发的FC光盘驱动系统，任天堂在与第三方厂商的合同中规定，第三方在该系统的原创作品中任天堂享有一半知识产权。这个条件引起了第三方厂商的一致不满，六大厂商中四家决定不把主力游戏投入到该系统以避免和任天堂正面冲突，而Hudson与Namco却拒绝加入。再加上任天堂在与六大厂商续约的时候取消了给予他们的一切特权，任天堂与第三方厂商的裂痕越来越深。

和任天堂结下梁子的Hudson秘密研发8位元主机PC-Engine，成功拉拢电子业巨商NEC投产，并且得到了Namco的支持。1987年PC-E上市，次年Sega的16位元主机Mega Drive也进入市场，全面冲击着任天堂。

PC-E的成功使任天堂下决心研发FC的下一代主机，MD在性能方面的优势又使任天堂知道此事迫在眉睫。此时原有的硬件合作伙伴三菱与理光已不能满足任天堂的需要，任天堂需要具有更大实力的厂商，于是瞄准了"技术的索尼"。

之前索尼曾推出过便携式主机GameMan，但由于市场不及任天堂的GameBoy而败下阵来。此刻索尼利用任天堂急需推出SFC的迫切要求，向任天堂要求获得生产与SFC互换CD-ROM一体机以及自行规划格式的权利，企图利用CD-ROM的格式控制任天堂的整个市场，当时对于CD-ROM不是很看重的山内溥答应了这个条件。

1990年11月21日，以卡带作为载体的16位元主机Super Famicom上市，凭借着索尼的技术帮助，SFC在性能上大大反超MD，迅速夺回被抢占的市场。



可是索尼的算盘也非一帆风顺的，任天堂在发觉索尼的图谋之后与飞利浦展开合作，抢先利用与索尼合约上的漏洞宣布开发SFC专用CD-ROM，索尼的Play Station计划立刻被打散。任天堂第三方厂商Square为PS的CG技术耗费了许多资金，并且投入了大作《最终幻想7（The Final Fantasy Shrine》，对于PS的失利是无法承受的，由此与任天堂产生了摩擦。为了报复Square，任天堂将Square订购的百万套《圣龙传说》一次性抛向市场，导致Square一下亏损近40亿日元，最终愤而投靠了索尼。

随着Square的这一举动，任天堂手下几乎全部的第三方厂商都投靠了索尼，任天堂急于利用64位元主机Nintendo 64打开局面，但N64正在开发中的游戏随着各自的厂商离开，有的搁浅，有的转移到了PS平台，任天堂的《赛尔达传说64》推迟了半年乃至一年发售，延误了重要的战机，而索尼在得到诸多厂商的加入后，以丰富的软件占领了整个市场，一时间游戏市场完全被PS所控制。

经过了一段残酷的竞争，在索尼PS、世嘉Sega Seturn等主机的夹攻下，全身疲惫的任天堂已经心有余而力不足了，N64几近空头的销量似乎预告着任天堂的末日，业界——恐怕包括任天堂自己——已经认为它的历史到此结束，到底任天堂是如何重新站起来的呢？

徐育慧	数学课,同桌看我的PG,不知何故大叫“我的天!”老师还以为其为题目之难而感叹,谁知原是PSP价格被炒那么高有那么多严重的问题而感叹。
读者资料	17岁，男，201900，上海宝山区行知中学高二9班，兴趣：GBA、PG、篮球

马里奥聚会ADVANCE





NINTENDO	ETC	64M
2005.01.13	4800日元	1-2人用

本作是一款类似“大富翁”式的游戏，拥有着数量众多的任务和MINI游戏。游戏目的同样是要打败可怜的BOSS库巴。而要想与它进行最后一战就要先突破8个管道的束缚，只有完成各种各样的任务获得一定数量的星星才可以打开一个个被封锁的管道，最后直捣库巴的老巢。

文/含沙血影　责编/小侃



系统浅析



关于地图上的基本标志的意义：

1、剩余的蘑菇数量，本作中的蘑菇相当于普通游戏中HP的设定，它剩余的数量是可以再次抛色子的次数。如果这个数为零则代表本次的行动失败。可以通过完成MINI游戏来增加蘑菇的数量。

2、游戏地图上会有各种各样的场所，当场所的左上角的星星是闪亮状态，则代表这个场所的任务已经完成，反之则是没有完成。对于一些没有星星标志的场所就代表没有任务可接。

3、角色头顶的数字代表当前状态下可以移动的格数。

A、当踏上色子图案的方格时自动追加一次投色子的机会，且并不浪费蘑菇的数量。

B、普通的方格，无意义。

C、如果正巧落到停止图案的方格上会减少一个蘑菇的数量。

D、踏上M形方格后会随机进行一个MINI游戏，如果成功了可以增加蘑菇的数量。

E、箭头形方格表示其所指的房间可以进入。

要想完成游戏，就要完成游戏所有的任务，取得全部的50颗星星。但实际游戏中因为某些场所离角色的出发点比较远，蘑菇的数量又十分有限。所以在完成不同场所的任务时就有必要使用不同的角色，尤其是应该优先选择出发点离得近的角色（有些任务是强制某些角色来完成，这个不包含在内）。而在途中应该尽量多的完成MINI游戏以赚取蘑菇数，这样才能保证有足够的行动力来完成任务。否则还没走到地方就GAME OVER将是常有的事。



任务篇

全50颗星星取得方法详解！

◆タウン区域：推荐使用角色——马里奥

任务名：せわずきなクリボー

区域：クリボーハウス

要点：到左边的火车站ステーションで取得道具キップ回来交给クリボー即可。

取得道具：ザ・タマゴ

任务名：フラワーをちょうだい

区域：あかボムへいのまえ

要点：来到デザート区域パックンフラワーのまえ取得道具おはな回来交给あかボムへい即可。

取得道具：ジャンケンマスター

任务名：ゴガメックのライブ

だイエイ
区域：キノコマンション2F
要点：来到デザート区域キノコスタジアム取得道具ライブガいじょう回来交给ゴガメック即可。
取得道具：ダーツセット

任务名：キミのヒトミにこいしてる
区域：キノコマンション3F
要点：来到ホラー区域的アイクンのまえ与アイクン进行对话然后返回即可。
取得道具：はなうならい

任务名：ボスとうじょう
区域：キノコマンション



要点：这个区域如果不仔细观察的话是无法发现的，需要将光标移动到空白区域才可以发现这个隐藏的房间。



与ボムキング进行色子大小的比赛，先取得大于对方三次的一方取得胜利。赢得比赛后获得星星。
取得道具：はっさんハンマー

任务名：ワンワンちゅういほう
区域：ワンワンのまえ
要点：完成MINI游戏。
取得道具：チョイスアタック

任务名：ナゾのUFO
区域：キノコマンション あくじょう
要点：完成MINI游戏。
取得道具：モールスしんごうき

任务名：みっしつのドッスン
区域：ドッスンハウス



要点：调查完房间后选择图示中的选项即可。
取得道具：しりょくけんさマシーン

任务名：すてきなアクセサリー
区域：クリボンのおやしき
要点：来到シーサイド区域すなはま取得道具キレイなかいがら返回即可。
取得道具：スイーツオーダー

任务名：うごかないトレイン
区域：ステーション
要点：来到本区域じどうはんばいき取得道具返回即可。
取得道具：ケーキメーカー

任务名：きんこうとうはダレ
区域：ノコノコぎんこう



要点：分别来到タウン区域的クリボンのおやしき、アイテムショップ和ホラー区域的アイクンのまえ与クリボン、バタバタ和アイクン对话，然后回到ノコノコぎんこう选择中间的飞龟完成任务。

取得道具：カードあてマシーン

任务名：ギャンブルにがちたい
区域：タウンギャンブルじょうA
要点：完成MINI游戏。
取得道具：无

任务名：あいことばはナニ
区域：ボムへいのまえ



要点：来到タウン区域的アイテムショップ与バタバタ对话选择第二个选项，然后回到ボムへいのまえ再选择第二项就可以完成任务。
取得道具：キノコあみだくじ

任务名：ギャンブルにまけない
区域：タウンギャンブルじょうB
要点：完成MINI游戏。
取得道具：ギャンブルルーム

◆シーサイド区域：推荐使用角色——路易
任务名：デュエルタワー 1かい、2かい、3かい
区域：デュエルタワー



要点：与チューさん对话选择第三项，完成接下来的三个MINI游戏后可获得三颗星星，并完成本区域。
取得道具：无

任务名：うれないコメディアン
区域：マリンえんげいじょう



要点：帮助海豚找会自信，要在它讲话的时候适时的笑……这个小游戏对于国内绝大部分玩家来说根本就是种折磨……除了SL大法外没有更好的办法。
取得道具：ウォーターボックス

任务名：てんさい？マスマテックス
区域：キノコとしょかん
要点：小学生的数学题目，非常简单。三道题的答案分别是：990、100、0。
取得道具：ナイトキャッスル

任务名：よわきなスイマー
区域：キノコプール
要点：完成MINI游戏
取得道具：ゴルフミニ

任务名：おしえて！めいゼリフ
区域：ジュゲムハウス
要点：对话后来到タウン区域的キノコマンション 1F，选择第一选项，然后回来对话后选择第二个选项即可完成任务。
取得道具：つりぼり

任务名：ねっけつ！デュエリスト
区域：キノコとうだい
要点：完成MINI游戏。
获得新MINI游戏：デュエルダッシュ



任务名：うみにきえた？キノピン
区域：ホージローのがけ
要点：选择图示中的白色的章鱼两次即可完成任务。
取得道具：フィンガーレントゲン

◆ジャングル区域：推荐使用角色——碧奇公主
任务名：クビがまわらない
区域：ジャングルギャンブルじょう
要点：完成MINI游戏。
取得道具：无

任务名：ゆうしゃのヒゲ
区域：ヤリホーのしげみ
要点：选择路易完成MINI游戏。
取得道具：无

任务名：ナゾのきょうりゅう
区域：ドッシーのみずうみ
要点：选择耀西进入即可完成。
取得道具：ちていレーダー

任务名：ハナのようなキミへ
区域：フラワーヘイホーハウス
要点：将信送到タウン区域的キノコマンション 3F选择第一项即可完成任务。
取得道具：ビーズおり

任务名：ゆうかいされた？おサルさん
区域：ウッキーハウス
要点：结束谈话后到达本区域的ドッシーのみずうみ即可完成任务。
取得道具：めいろミニ

任务名：ダンサー・イン・ジャングル
区域：ダンスステージ
要点：完成MINI游戏。
取得道具：ボーリングミニ

◆ホラー区域：推荐使用角色——耀西
任务名：きえた？テレサぞう
区域：テレサぼち
要点：完成MINI游戏。
取得道具：ジャンケンよそくマシン

任务名：プリンセスだいすき！
区域：アイクンのまえ
要点：选择碧奇公主进入即可完成任务。
取得道具：フォーチュンコンパクト

任务名：ナゾのホラーマンション
区域：ホラーマンション　２F
要点：对话完后来到本区域的テレサぼち，选择第一项然后返回即可完成任务。
取得道具：テレサバキューム

任务名：DVDがほしいんです
区域：ホラーマンション　１F
要点：来到タウン区域的キノコマンション1F选第一项取得DVD回来即可完成任务。
取得道具：スライトパズル

任务名：アニメファンのへや
区域：ホラーマンション　ちか
要点：来到タウン区域的アイテムショップ选第一项取得道具返回完成任务。
取得道具：ポチのいえ

◆デザート区域：推荐使用角色——碧奇公主
任务名：ナゾナゾのなぞ
区域：サンボのまえ
要点：回答三个问题，答案分别是：“マリオ”、“クッパ”、“ルイージ”。
取得道具：トントンクリボン

任务名：ギャンブルせんにん
区域：ハンマーのまえ
要点：交替按A、B键利用惯性飞进金字塔后完成MINI游戏即可。
取得道具：无

任务名：ハンマーチャンピオン

衣磊	回忆是见证，愿望是目标，而现实就是为目标奋斗并在闲暇之余回忆过去，这样做的事就不会后悔。
读者资料	18岁，男，150086，黑龙江哈尔滨学府中学高三4班，兴趣：打机、看书、睡觉

区域：キノコきょうぎじょう
要点：完成MINI游戏。
取得道具：バスケットボールミニ

任务名：つよきなスプリンター
区域：キノコスタジアム
要点：完成MINI游戏。
取得道具：サッカーミニ

任务名：ナゾのざいほう
区域：ジャンゴいせき
要点：根据鹰的叫声提示输入密码“4444”。
取得道具：たからのちずセット

◆スノー区域：推荐使用角色——耀西
任务名：クールなエース
区域：アイススタジアム
要点：完成MINI游戏。
取得道具：ベースボールミニ

任务名：けっこんしたい！
区域：アイスギャンブルじょう
要点：完成MINI游戏。
取得道具：コインドロップ

到达クッパドカンハウス前的八个通道：推荐使用角色——马里奥

◆蓝色管道：（获得三颗以上星星才可以进入）
任务名：GKクッパ
区域：クッパスタジアム



要点：这里需要完成两个MINI游戏：第一个MINI游戏有些类似于一般足球比赛中的点球大战，虽然库巴巨大的身型几乎将整个球门都挡住，但实际上死点在它的双腿之间，只要将球射向正前方就可以轻松入门，



5球只要有3球以上射入就算胜利；第二个MINI游戏可以说是一个光枪游戏的简化版，虽然只是一个简化版，但是却几乎囊括了一个普通光枪游戏的所有要素。用十字键是控制准星的移动，A键为射击，R键为添弹。注意不要打到有蘑菇人的牌子，否则就会减少一个最大的添弹数。需要在规定时间内消灭掉全部的49个小库巴，时间稍紧张些。
取得道具：ねむれるひつじ

◆青色管道：获得十颗以上星星才可以进入
任务名：さむいさむしクッパ
区域：クッパスノーマウンテン



要点：首先要回答库巴的三个问题“答案分别为：“かまれてみれば　わかるさ”、“はじめから　ころぶことさ”、“あしたデンワでおしえるよ”，接下来就是MINI游戏的较量：要在规定时间内撞飞冰场内的全部50个小库巴，因为冰车的移动速度非常快，受玩家操作的影响非常小，所以想要快速移动希望到达的位置更多的时候还是需要“乱撞”，因为经常能够“歪打正着”所以难度还不是很大，只要稍微有些耐心就好了。
取得道具：センプーキ

◆红色管道：（获得十五颗以上星星才可以进入）
任务名：クッパのはんざい
区域：クッパのおやしき



要点：按照“ぜつたいクッパだ！”、“わかつた！”、“‘おがしなぶぶん’をみつけた！”、“やしきのこと”的答案进行选择，之后进入MINI游戏的较量。

A键和B键各控制向“左”“右”两个方向挥动锤子。这个游戏比较简单，只要判断好小库巴冲过来的方向就好了。在他们抢走3个蘑菇之间击飞38个小库巴就可以取得胜利。
取得道具：ヘンそうリップ

◆粉色管道：（获得二十颗以上星星才可以进入）
任务名：れんあいのたつじん？クッパ
区域：クッパラブハウス



要点：对话后来到タウン区域的アイテムショップ，把リング买下来然后回来就可以进行MINI游戏了。

马里奥竟然变成SNAKE了……在规定的时间内躲过49个小库巴的看守到达终点就可以完成游戏。
取得道具：キノコさいばいセット

◆灰色管道：（获得二十五颗以上的星星才可以进入）
任务名：やみのていおう！クッパ
区域：クッパアジト

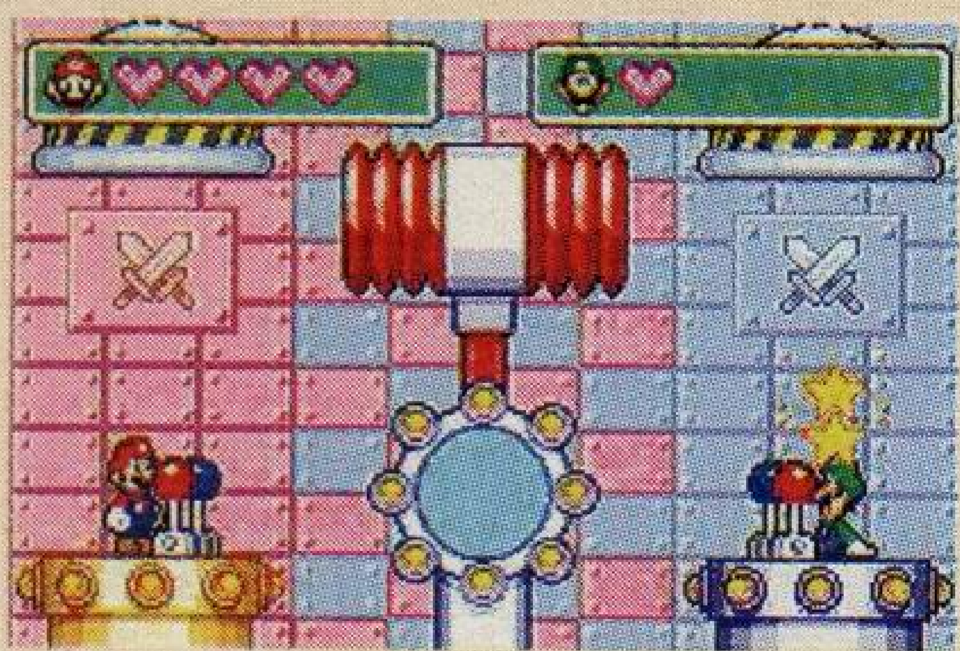


要点：在一定数目的几张牌中随机抽取一张，然后拿下一张跟它比较是大或是小，如果猜是大就按上然后确定，反之则按下然后确定，猜对3次就可过关。



当装有小库巴的器皿通过时，要利用B、A、L、R4个键控制的四种盖子将他们扣起来，其中L和R键是控制上面的传送带的，而B和A是控制下面传送带的。因为传送带的移动速度不是很快难度相应也不是很高。
取得道具：：デンシライター、すなどけい

◆黄色管道：（获得三十颗以上的星星才可以进入）
任务名：クッパのすきなアニメ
区域：クッパアニメジョップ



要点：首先需要回答库巴的5个问题，答案分别是："V"、"ロボット"、"へいわ"、"キノコをまめるなよ～"、"ジャック"。

在画面的中央的镜子中会不断的闪动马里奥和路易两个人的头像，当头像最终定格时，则该人就可以控制中间的大铁锤，按A键砸向对方，但是相应的对方也可以利用按B键进行防护罩保护，如果攻击一方出手晚了，对方已经罩好了防护罩，那么铁锤就会被反弹回来砸到自己。总之这是一个考验玩家反应的小游戏。
取得道具：がめんクリーナー

◆橙色管道：（获得三十五颗以上的星星才可以进入）
任务名：ギャンブルキング！クッパ
区域：クッパギャンブルじょう



要点：非常常见的一个MINI游戏，观察出不断变换位置的管道中哪个藏有乌龟。一共有五次机会，当钱达到一定数目后就可胜出。
取得道具：ほうせきばこ

◆紫色管道：（获得四十颗以上的星星才可以进入）
任务名：クッパがつくった一モンスター
区域：クッパけんきゅうじょ
要点：这个MINI游戏设计得相当有创意。双方一共比两轮各有6个乌龟壳。按照乌龟壳所在位置进行分数的累加。但是因为扔出去的乌龟壳并不会消失，下一个对其进行撞击后分数就会发生相应的变化。这其中有一定技巧在里面还有很大运气上的成分，偶然性非常大。尤其是两边X2分数位的设计，经常会实现最后一个的大逆转。想要赢过NPC也不是一件容易事啊！
取得道具：まほうのランプ



☆最终关：
任务名：ＶＳクッパ！ラストバトル
区域：クッパドカンハウス



要点：最终关的MINI游戏，B和A两个键分别控制画面中的蓝色和红色的挡板。要将全部的43个小库巴都落到下面去。这里面有一个小技巧，那就是如果小库巴是自己踏空落下来的，那么它并不会直接掉到下面的挡板上，而是落到挡板旁边的位置，这样就无法使用B、A键的交替一次将它落到下面，尤其是当它落到中间这层时是十分危险的。所以尽量要使小库巴走到挡板上的时候然后再打开，这样可以确保一次就可以落到底。另外R键可以使全部的挡板都消失，但是只能使一次，还是拿来救命好了。最后隐藏模式クッパランド打开！
取得道具：クッパのてがた





MINI游戏图鉴

NO.1：あっちこっちテレサ



躲避白幽灵的追击，把它们引到相应颜色的镜子处就可以被吸进去同时得到分数的奖励。另外马里奥系列一样，如果玩家控制的角色面朝着白幽灵它就会不动。

NO.2すべってキャッチ



抓兔子，其中B键为加速跑，A键为捕捉。注意不要撞到墙上哦。

NO3：おさんぽワンワン



竟然是放狗……利用方向键不停移动，不能让狗咬到自己，尽量长的维持时间，如果可以帮它吃上肉棒或骨头的话，会有额外的分数奖励。

NO.4：どんどんじゃんプ



利用弹簧踏板和云彩用最快的速度跳到最顶层。

No.5：タルタルガくれんぼ

从一条充满“恶狗”的通道间通过，除了要利用地形进行躲避外，偶尔躲在木桶里也是个不错的选择。



NO.6：あおいでしゃぼ～ん



按A键用扇子将落下的气泡扇到钉子上，连续撞击的话分数会有累加。

NO.7：まるたハリケーソ



在一个风力不定的短小平台上躲避不断滚下来的木桩，必要的时候从跳跃的木桩下钻过去也是不错的办法。如果掉下平台游戏就算结束。

NO.8：へんげブロック



利用可以在水平移动和上下垂直移动两种方式转变的平台到达目的地。除了可以从下面顶平台达到改变移动方向外，踩在平台上连按两下A键也可以起到同样的效果。

NO.9：ギリギリソゲキ



在一个圆形平台上躲避不断出现的电流，随着时间的增长，电流的数量和密度会越来越多。

NO.10：パチソコロケット



利用A、B键的交替连打进行冲刺，然后借助风力尽量在空中保持长的时间。

NO.11：ひろえスーパーレシーブ



通过判断白幽灵扔出排球的落点按相应的方向键进行扑救，落点的判断尤为重要。

NO.12：これしてクッパぞう



通过控制扔下炸弹的时间，使其经过托柱时爆炸，在规定的时间炸的越多得分就越高。

NO.13：プクプクフィッシング



当鱼上钩后按照提示按L和R键。



李文伟	游戏一直是我们青少年甚至成年人中最热门的一种娱乐方式，但是在玩游戏的同时，我们也应该学会健康的游戏方式。
读者资料	14岁，男，450004，河南郑州管城回族区紫荆山路139号12号楼4号，兴趣：踢足球、玩游戏

NO.14: のりのりコウラ



不断踩下从两边射过来的龟壳，注意不要让龟壳射到对面去。

NO.15: ふんづけキラー



不断踩落两旁射来的炮弹，如果可以连续踩在上面不落地的话，分数就可以翻倍。

NO.16: めいぐるファクトリー



按照操作杆旁边的指令每依次输入一次就可以生产出一只兔子，规定时间生产出来的越多越好。

NO.17: そだててフラワー



B键为喷杀虫剂，A键为喷水，看好提示后对相应的向日葵进行服务。

NO.18: とれとれフルーツ



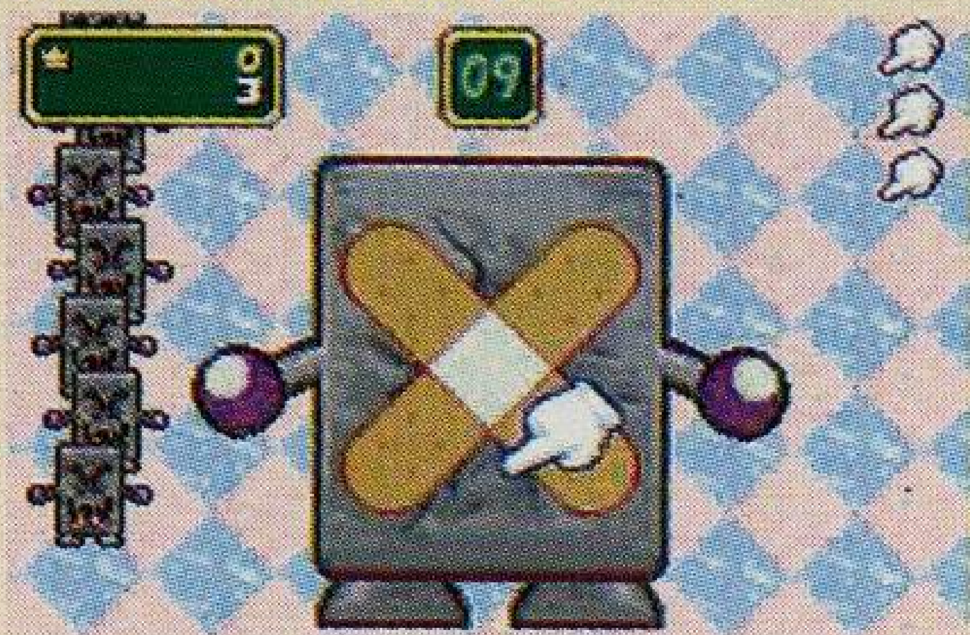
在若干漂浮的木板上吃西瓜，最后得到整个的西瓜的话就可以得到额外的奖励。

NO.19:せいとんタライブラリー



整理书架，其中B键为左手抽书或放书，而A键是右手。将相同颜色的书放在同一个格上。

NO.20: ツボおしバッタン



按照提示给的顺序点向相应的位置即可。

NO.21: コウラでしソサ



你玩过"马里奥医生"吗?

NO.22: はこんでエレベーター



电梯管理员，按照客人的不同楼层将他们送到各自的住处，其中B键为左门的开关，A键则是控制右门。

NO.23: ベルコソルース



在急流中躲避钢刺向目的地前进，时间用的越少越好。

NO.24: ゴーゴーバギー

一面躲避前方的熔岩，一面还要



不让后面的岩浆追上。A键为油门B键是刹车。

NO.25: きまぐれパックン



利用弹簧杆从满是噬人花的管道间跳跃，用最快的速度到达终点。

NO.26: ツルツルレース



东北宿称的冰爬犁，A键加速B键减速，遵循内外内原则过弯。

NO.27: つかんでへいこうぼう



利用墙上不同的抓杆向目的地前进，要注意跳跃的方向和时机。

NO.28: レスキューウッキー



在尽量少的时间内救出所有落水的猴子，A键为加速。

NO.29: ドッスンめいろ

找到合适的方式和路径到达目的地，其中A键是跳跃，B键可以打坏挡路的仙人掌，而A、B键交替

沈继瑞	强盗抢劫我时总被我气死！因为我对他说："要钱我没有，要最新的PG我有一本，你要吗？"
读者资料	530000，广西南宁第三十三中学高二8班


按可以推动铁块。

NO.30：マジガルほうきしース


穿光环，在有限的路程中尽量多的穿过光环。

NO.31：たいけつ!パソチタソク


A键为攻击,并且蓄力攻击还有吹飞效果,伤害也比普通攻击要高,HP先为零的一方为失败。

NO.32：ぶつけろ！ハソマー


扔锤子互相进行攻击,其中A键为跳跃B键为扔锤子,锤子扔出去的方向是可以通过方向键进行调整的。

NO.33：けつし!かいだんのぼり


连点A键拼命跑，跑的慢一方不是掉下悬崖摔死就坐不上热气球气死……

NO.34：たえろ!チキソドッスソ

两个人比胆量，看谁后从铁块的


阴影下跑出来还不被压到。B键被设计为假装离开又跑出来，而A键才是真的逃跑。可以用B键引诱对方上当。

NO.35：いそげ!チエーソガット


利用L和R键交替按切割铁链，当头上出汗的时候就要放慢频率。需要保持一种适中的速度。

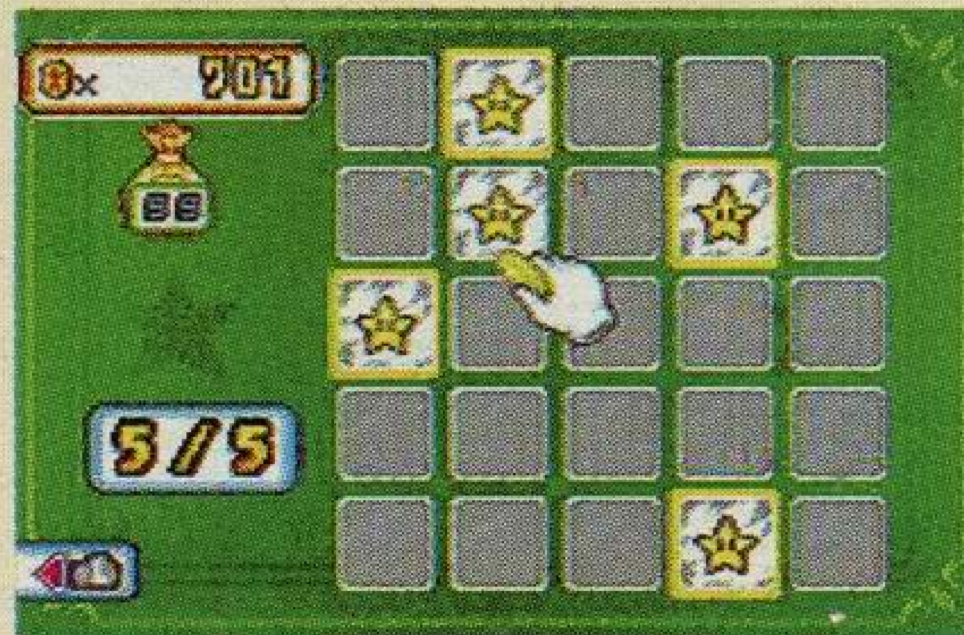
NO.36：きめろ！ホムミソトソ


把炸弹当球敲来敲去可不是什么好事,注意千万不要让炸弹落地,而且在经过一段时间双方还没分出胜负的话炸弹是会自己爆炸的,A键为跳跃、B键为敲炸弹。

NO.37：ねらえ！カーリソグ
NO.38：まもれ！ピコハソ
NO.39：ハソマーミニクッパ
NO.40：トゲトゲミニクッパ
NO.41：すりぬけミニクッパ
NO.42：うっちゃえミニクッパ
NO.43：おとしてミニクッパ
NO.44：ガプセルミニクッパ

NO.37-44详见任务篇

NO.45：ごしごしスクラッチ


随机在若干的格子中刮出图案，如果有相同的图案就会赢得奖励，具体分数可以用L键进行查询。

NO.46：ぴったりスロット


我想这个没有人没玩过的吧……

NO.47：ノコノコどこどこ

详见任务篇

NO.48：コイソドロップ


记得“莎木”里有个类似的小游戏叫“落玉”，“莎木3”什么时候出啊……

NO.49：いろいろルーレット


为不同的图案压注，转上了你就赚了……

NO.50：ならべてカード


颇需要费脑的一个小游戏，基本规则非常简单，就是使自己下注的图案不在右边的八个格中出现，因为所有图案的牌都是奇数的，除非是一行3个这样的全部消掉，否则总会剩下一个。这个游戏设计的相当巧妙，大家有时间还是自己细细品位吧。

——全文完

卢栖	为什么没有《标准掌机典藏2004》的踪影，我钱都准备好了。
读者资料	16岁，男，654300，云南建水县巷硐街66号，兴趣：上网、看电视、玩口袋





KONAMI	TAB	128M
2004.12.30	4800日元	1-2人用

文/任天堂世界 帕伽索斯
责编/小阮

游戏王国际版2这一作虽然在卡片收集数量上不尽如人意，不过乐趣在于众多的特殊事件，而其中大量的卡组限制条件也使得组合卡组非常有乐趣。对于有经验的玩家来说，在这个新环境有限的卡片的情况下组合出不同的卡组来攻关更能体现一位玩家的实力，而在这个过程中也更能体现乐趣。由于游戏的自由度比较高，就主要介绍事件的诱发而不介绍流程了，玩家们选择自己喜欢的比赛或者事件先玩吧，没有太固定的顺序。

系统简介



基本游戏界面

图片为主角的家。柜子可以看自己的奖杯的情况。其它都是摆设了（床头有海报……），左上角是显示星期几，游戏开始是月，顺序是月火水木金土日(对应我们通常说的星期一至星期日)，注意，游戏里面只有星期之分，没有月份之分，也不会帮你统计现在是第几周了。所以很多时候有些时间要自己心里明白。每个星期也会更新限制卡表的，不过不是随机，很快就会循环一次的。(在报名大赛的地方有一台机器可以查询禁止/限制/准限制卡的)日期旁边是信息公告栏，不断有文字飘过，用来显示你的所在地点，还有一些其他信息，例如有什么大会召开或者有什么特殊事件可以诱发一类的（当然最好别老靠信息，自己心里也要清楚一下）。





全新的商店系统



和商店柜台的人用A对话就能进入商店界面，进入商店界面后按B然后选择左边的“是”就是离开商店，先介绍商店贴近现实的入货系统。图中间卡包名字volume10下面的*5表示一包卡有5张，后面的150DP/18分别是价格和存货。而下面一行表示的是“包盒”，一盒30张，4500DP，存货3。玩家们可以满足在现实中不太容易追求的包盒的感觉了（不过话说回来，如果现实中真买卡的话，买这么多应该打折的……），再下面显示的是你购物篮里面这包卡的数量，右下角的300是一次买卡的限制。

提醒一个，一些特别难出现的卡包/卡组，例如每7个星期才出现一次的双六包，或者是大赛胜利后才出现的，看到后要马上购入。平时多存点DP是好习惯。

在商店中，上下按钮是用来控制选择贩卖的卡包/卡组的，左右按钮控制的是那个手指选择的4个选项的。第一个是把目标物品放入购物篮（注意，按A确认商品后要按上下选择数量）。

第二个是确认你购物篮里面有什么商品。

第三个是看此卡包/卡组的介绍。如果是卡组的情况，会直接显示该卡组里面有什么卡的。当然，如果是卡包的话，就是随机抽卡了。介绍里面还能看到这包卡所收录卡的收集率。这样如果显示100%就证明这包卡的全部卡



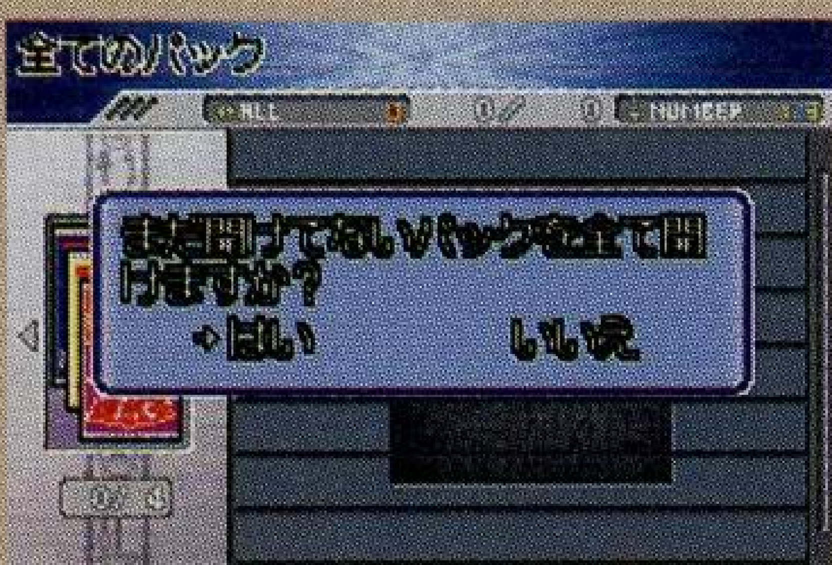
↑按A确认后选择左边的选项“是”会进入另一个拆卡界面。

你都抽到了，就不用担心有卡还没抽到了。

第四个是拆卡包给钱了。



如果你买入非常多的卡包，按左右可以选择准备拆的卡包，图中的0/4，4代表一共买入4种不同的卡包。前面的数字代表目前指向那套卡，上面也能看到图案。选中后会一张一张慢慢翻出来（很有拆卡包的感觉……）图中可以看到漆黑豹战士的名字有闪光效果，类似的特殊效果代表此卡在这套卡里面罕贵，不容易获得。



当然如果你买入大量的卡不想慢慢拆，可以在慢慢拆的时候再按1次A就能马上全部拆掉当前该套的所有卡包。左右选中卡包后按B会出现上图的选项，选择左边的“是”也能全拆。最快的办法是选择如图的“全部卡包”（如果你买入2种以上的卡就会出现，一般是第0项），在此情况下能把这次你全部购入的卡包拆掉。



菜单画面

在地图上按A进入菜单画面后，一共有6个选项。

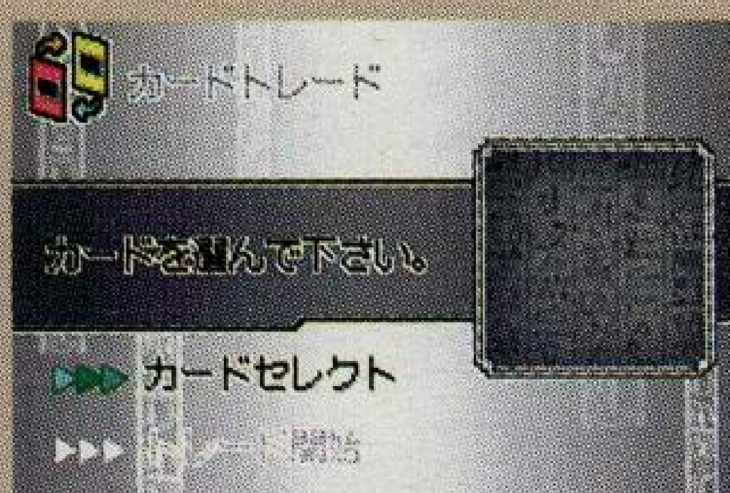
●这个是屋子



屋子图标是用来回家的，如果已经在家再选择这个的话就是睡觉，过去一天了。

●这个是卡片交换





选中后会进入上图，第一个选项是选择你准备交换的卡片。第二个选项是开始通信交换。通信交换必须2台GBA连接好。



●这个是游戏设置option

←option画面可以看到追加的新功能。



第一个是调整速度。以前觉得决斗太慢了，可以按着L+R来邀请决斗这个方法，现在可以直接调了，1个箭头是最慢的，4个箭头是最快的。

第二个是连锁模式。这里大概介绍一下。默认的是自动，就是过去的模式，在每次你可以发动效果的时候（例如陷阱）都会询问你一次。

另一个选择是手动。估计以前不少玩家都尝试过当你盖着几乎任何时候都能发动的陷阱，例如破坏轮的时候，经常询问你是否发动那有多烦了。最烦人的应该还是拿在手上的速攻魔法旋风。现在这个手动选项可以解决这个麻烦。可以对卡片设置什么时候会询问你是否发动。这样就可以减少一些麻烦了。不过手动选项推荐高级向玩家使用，因为设置得不好很容易错过了适当的发动时机的。（PS：网络上有一种对战用网页程序就是采用类似的连锁系统）

第三个是语言选择。不多介绍了。

●这个是通讯对战图标

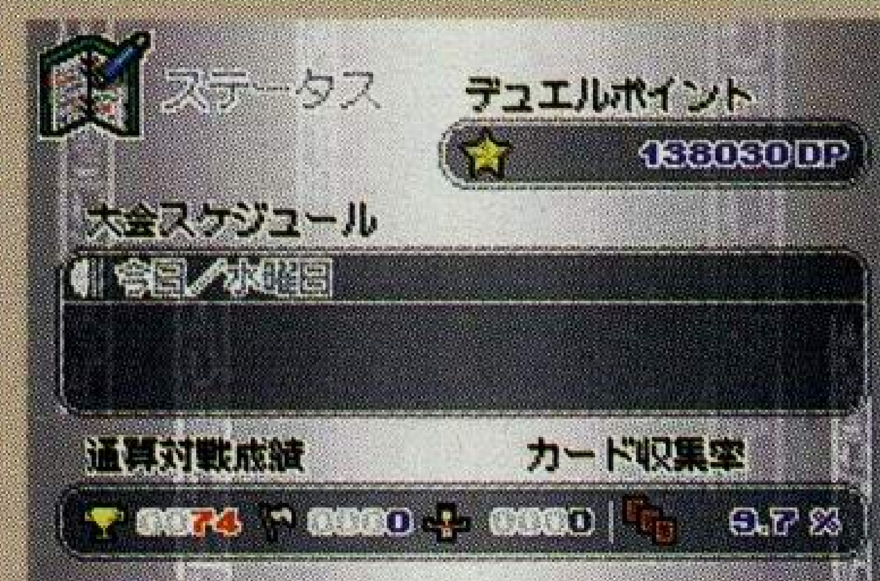


2台GBA连接好后选择此图标就能进入通信对战。

●这个是记事本图标



打开后如下图。



最上面的是显示你有多少DP。下面是大会通知（当你申请了大会参赛后就会有内容的），再下面是对战成绩和卡片收集率。

关于DP：此游戏的新系统DP，duel point，决斗点，玩家决斗后根据决斗情况统计数据然后计算你的获得DP。区别于过往的金钱和COST系统，不再像RPG游戏的经验值一样，越往后的敌人越多，而是更贴切卡片决斗这个主题，根据你决斗的情况来统计你的获得。让我们华丽地取胜后获取DP吧。

●这个是卡组组合图标

选中后会先进入如下图的界面。这一作可以



保存最多20个卡组使用（如右上图）。由于此作很多限制赛，所以面对不同的比赛可以直接调用20个卡组里面的其中一个，多组合几个卡组应付不同的比赛，而不需要经常把卡组拆掉再组合适应比赛浪费时间了。当然如果玩家之间决斗，也方便玩家之间不断更换新卡组使用。黄色文字表示这个是你现在在使用的卡组。选中卡组后再选择第2个“使用DECK”就能把当前的卡组设置为你使用的卡组。

部分卡片名字颜色不一样，红字的表示是禁止卡片，蓝色为限制卡片，绿色为准限制卡片。详细的限制卡情况可以去KC会馆等报名参赛的地方的电脑查询。如果卡组不符合规定，在决斗前木马将会出现提醒。

选择任意一个“DECK”按A确认。

5个选项分别是：1、卡组编辑，会进入另一个界面，稍后介绍；2、使用卡组。确认后此卡组的名字就会变成黄色，也就是你用于决斗出战的卡组；3、卡组复制。把当前卡组复制一份。确认后按上下选择你准备复制去哪个卡组。主要作用是有些卡组比较类似，可以先复制后再慢慢编辑，省点工夫；4、清空卡组。把当前卡组清空。确认后会再出现一次确认信息，选择左边的“是”清空卡组；5、退出。

此界面下按“右”能把光标移动到右面的卡片列表，进行简单的卡组查看和编辑。

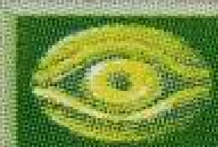
●进入卡组编辑界面后



最上面是卡组详细信息，能清楚知道自己卡组的结构情况。

DECK5表示当前卡组的名字。

44/0分别是主卡组的数量（40张）和融合卡组的数量（0）。



0卡片图标上面写着S，意思是side deck，副卡组。代表副卡组目前0张（用于MATCH战每场之间交换部分卡片）。

[1至4]29 表示1至4星的怪兽有29张（一般叫做低星怪兽）。

[5至6]4 表示5至6星的怪兽有4张。

[7−]2 表示7星以上的怪兽有2张。

后面的颜色分别代表详细分类对应的卡片数量：绿（魔法）、粉红（陷阱）、浅黄（普通怪兽）、橙黄（效果怪兽）、紫红色（融合怪兽）、蓝色（仪式怪兽）。

进入此界面后默认状态如图是暗色的。此时控制的是卡组信息栏下面的DECK MODE（卡组模式）。左右选择分类模式（默认是MAIN DECK，主卡组），详细的模式如下：

MAIN DECK主卡组，FUSION DECK融合卡组，ALL全部，LV1−4，LV5−6，LV7以上，SPELL魔法，TRAP陷阱，NORMAL通常怪物，EFFECT效果怪物，FUSION融合怪物，RITUAL仪式怪物，NEW CARDS新卡。

后面的182/182是当前分类的卡片数和你拥有卡片的总数最后面的是排序方式。下面会有介绍。

选择其中主卡组模式进入后（其他分类情况操作一样）按选择键SELECT则是在主卡组和副卡组间切换。左右键则是快速翻页。L和R分别是拿出和放入该卡（名字下面有卡片图标代表数量）。按住B键不放之后，用上下可快速拉动滚动条，滚动条会显示指向位置（会有卡名出现），指向合适的地方后放开B就能移动到那个位置。

●选中其中一张卡后



一共有6个选项。

1、卡片详细。确认后进入卡片详细的界面。

2、卡组选择。回到卡组选择界面。

3、列表改变。功能和上面介绍的DECK MODE（卡组模式）的分类一样。

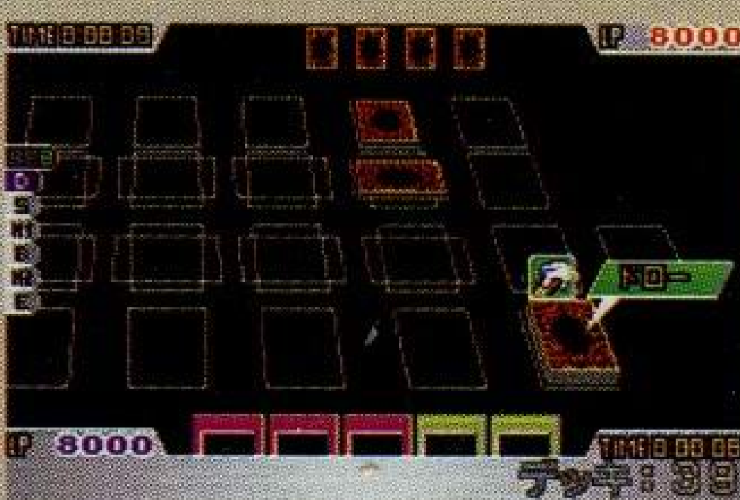
4、排序。排序方法从上到下分别是：NUMBER编号，NAME名字，ATTACK攻击，DEFENCE防御，CATEGORY卡片种类，TYPE种族，ATTRIEUTE属性，LEVEL等级，FAVORITE爱好，NUM OF CARD卡片数量。

5、主卡组/副卡组。作用和按SELECT切换一样。

6、标记喜欢的卡片。主要用于FAVORITE爱好排序，方便从大量卡里面查找自己标记喜欢的卡。

决斗界面和操作

对着你想决斗的人物按R后，如果对方是可以决斗的就会进入决斗，进入决斗后先是猜拳决定先攻后攻。



轮到自己的回合，对着卡组点A后出现如图“抽卡”的提示，再按一次确定。或者直接按R抽卡。

华国栋	永远的黄金太阳，开启我的掌上世界。
读者资料	17岁，男，333000，中国工商银行江西景德镇分行行政处（瓷都大道1106号），兴趣：掌机

简单介绍一下界面。右上和左下的LP就是双方的基本分了。最左面的竖条，上面的数字是回合数，下面分别代表一个回合的流程，蓝色标记代表你目前所处的流程，最下面会显示你指向的卡的简单信息。新的系统是左上和右下的TIME，分别是双方的思考时间。官方制定的比赛规则，一个回合限制时间3分钟思考时间，游戏中似乎过了3分钟也没事……。不过游戏中在海马的事件中就会出现时间限制的。

决斗中按开始START能切换到游戏设置画，面对着某张卡片按A后会出现各种操作选项、详细、召唤等，根据规则有不同的选项，不多介绍了。按着R不放能看此卡片的详细信息。



如果在游戏设置中设置了手动连锁，对着覆盖的魔法陷阱卡按A会出现新的选项“发动设定”。



↑按确认后如图。

顺序是：抽卡流程，准备流程，战斗流程，结束流程，怪物召唤成功时，怪物反转召唤成功时，怪物特殊召唤成功时，怪物背面防御表示SET时，攻击宣言，受到战斗伤害时，受到战斗反弹伤害时，受到伤害时如果按A打上勾，那么在对应的时机中就会询问你是否发动陷阱。再次提醒手动选项推荐高级向玩家使用，因为设置得不好很容易错过了适当的发动时机的。

各个流程的交替，例如进入战斗流程准备攻击，或者直接结束回合等，对着场地按B就会出现选项，不同情况下选项也不同，就不作过多介绍了。

隐藏要素

全部大赛事件

SINGLE战为单场决斗决胜负。MATCH战为先胜2场决斗者胜出的比赛方式。



●ウィークエンドトーナメント（周末大赛）

除开始游戏的那个周外，在没有“リミテッドトーナメント”、“KCカップ”、“全国大会地区预选”、“全国大会”4个大赛举办的那个星期的土曜日和日曜日举办，月至金曜日之间去コロシアム登记参加，需要支付100DP作为费用。登记后土曜日出门自动参加大会。

内容：为期2天的大赛；土曜日为预赛，SINGLE战，对战对手是某个路人，胜出可获得300DP；日曜日为决赛，MATCH战，对战对手为龙崎、羽蛾、尾木、孔雀舞随机一个。胜出获得700DP还有奖杯。



●リミテッドトーナメント（限制大赛）

孔雀舞出现后，每7个星期举办一次，月至金曜日之间去コロシアム登记参加，登记后土曜日出门参加大会。

内容：连续7个星期参加7轮的MATCH战，并且追加以下限制；

第1轮：杏子，不能使用5星以上怪兽；
第2轮：本田，不能使用装备魔法；
第3轮：莫良，不能使用暗属性怪兽；
第4轮：孔雀舞，不能使用风属性怪兽；
第5轮：城之内，不能使用陷阱；
第6轮：游戏，不能使用效果怪兽；
第7轮：海马，不能使用魔法；



每一轮获胜后得到1000DP。最后胜出得到7000DP和奖杯。

●双六カップ（双六杯）

在双六的商店里和客人对战7连胜后与双六对话登记参加，登记后的下一个星期的火曜日出门自动参加大会。

内容：第一回合为MATCH战游戏，杏子，本田，莫良随机一个。第二回合为MATCH战城之内。最后MATCH战双六。胜利后获得3000DP还有奖杯。

●KCカップ（海马杯）

海马出现后，每7个星期举办一次。
月至金曜日之间去KC会馆登记参加。

登记后土曜日出门自动参加大会。



内容：连续7个星期进行7回合的MATCH战。

第1轮：龙崎，胜利后获得1000DP
第2轮：羽蛾，胜利后获得2000DP
第3轮：尾木，胜利后获得3000DP
第4轮：孔雀舞，胜利后获得4000DP
第5轮：城之内，胜利后获得5000DP
第6轮：游戏，胜利后获得6000DP
最后决胜：海马。胜利后获得10000DP和奖杯

（如果已经完成事件KAIBAの试练，可以跳过前6轮的预赛，直接进入最后决胜）

●全国大会地区预选

ウィークエンドトーナメント，KCカップ，リミテッドトーナメント3个比赛都获得胜利后3个星期举办，月至金曜日之间去KC会馆登记参加登记后土曜日出门自动参加大会。第2次全国大会在第1次全国大会地区预选/全国大会后的50个星期后再次举办。

内容：连续3个星期进行预选，对手是一般路人。胜出后得到2000DP，并且获得全国大会参赛资格。

●全国大会

全国大会地区预选通过后的下一个土曜日（符合条件不需要登记，出门自动参加），如果曾经赢得过全国大会，可以免去全国大会地区预选直接参加全国大会。

内容：MATCH战。胜出后获得3000DP和奖杯。

胜出全国大会后将会出现第一次通关画面，并且追加新地图“???”（黑暗区域），黑暗区域里面胜出后计算DP的时候获得DP为原来的5倍。无限制卡限制。并且采用赌卡制，在决斗前选择一张卡，如果战败就失去这张卡，胜利能获得CPU给的一张卡。此区域的箱子也能输入密码获取卡片，不过是10000DP一次，特别之处在于此电脑能利用密码重复获得同一张卡片。



●サバイバルマッチ（生存大赛）

全国大会胜出后，3个星期后每天都举办，需要交付8000dp作为参加费用，在???地区的神殿前登记参加，1天只能参加一次，胜出一次后该比赛不能再参加，该比赛自动变为暗のサバイバルマッチ（暗之生存大赛）。

内容：基本分8000分开始，每场决斗后不恢复基本分的赌卡制顺序SINGLE战古鲁斯集团（パンドラ，レアハンター，光と暗の假面人形，リシド），マリク，暗莫良，每场决斗后顺序获得100DP，200DP，400DP翻倍下去，一直到最后3200DP，胜出后出现第2次通关画面，???地区的野外追加暗之商店（输入密码的箱子在里面）。



●暗のサバイバルマッチ（暗之生存大赛）

サバイバルマッチ胜出后、卡组不放陷阱卡、DP70000以上，满足这3个条件在???的神殿前登记参加，1天只能参加一次。

内容：基本分20000分开始，每场决斗后不恢复基本分的赌卡制。

每一战过后可以选择继续决斗还是比赛结束。最多77战。结束的情况获得：残留基本分*决斗回数的DP奖励，失败的情况遭到DP/决斗回数的惩罚。

全人物出现条件

只介绍原作人物（就是那些对话有头像出现的，并且决斗的时候会显示名字的人），其他路人不多作介绍了（最经典的莫过于街上的猫和狗都能决斗……）。注意，绝大多数人物没有固定的出现地方，而且一个星期7天里面不是每天都出现的。所以目前出现地方和出现日子没有特殊的就不作介绍了。申请决斗的方法为按R对话。



本田	初期登场人物
杏子	初期登场人物
莫良	初期登场人物
武藤游戏	初期登场人物
城之内	初期登场人物
武藤双六	初期登场人物
龙崎	参加任何1次大会胜出后出现
羽蛾	参加任何2次大会胜出后出现
尾木	参加任何3次大会胜出后出现
孔雀舞	参加任何4次大会胜出后出现
海马	参加任何一次大会胜出后金曜日在KC会馆里面出现

パンドラ(潘多拉)	进入???后出现
レアハンター(罕卡猎手)	进入???后出现
光と暗の假面(光与暗的假面)	进入???后出现
人形	进入???后出现
リシド(利斯度)	进入???后出现
マリク(马利克)	进入???后出现
暗莫良	进入???后，木曜日出现

暗游戏：进入???后，和???里面的人物对战一次，之后在该天4连胜任何一个人物后，武藤游戏将会在街上消失，然后暗游戏出现在5个地点上的其中一个。和暗游戏决斗过后离开该地图就会变回武藤游戏。



全卡包出现条件

这次的游戏设定，卡包不是无穷的，购入的时候会显示商店里面还有多少，卖光后得等商店进货后才能再次购买。双六的店子火曜日休息不营业，暗之商店土曜日不营业（拿货去了）。游戏中一共有2个商店贩卖卡片，数量少的卡包或者出现条件难的卡包，建议大家在入货当天马上买了，防止第2天卖光了。卡包的价格和每包有多少卡就不介绍了，游戏中很方便查看。至于卡包大概都收录些什么，除了Vol1至10是类似现实OCG卡的登场顺序收录外，其他卡包都是很有中心的收录卡片的（看卡包名字），就不多介绍了。

—— 双六的商店贩卖的卡包 ——

Vol1	初期出现卡包
Vol2	初期出现卡包
Vol3	初期出现卡包
Vol4	初期出现卡包
Vol5	第2个星期自动出现
Vol6	第3个星期自动出现
Vol7	第4个星期自动出现
Vol8	第5个星期自动出现
Vol9	第6个星期自动出现
Vol10	第7个星期自动出现

魔法使いコレクション(魔法师族集合包)	初期出现卡包
ドラゴンコレクション(龙族集合包)	初期出现卡包
昆虫コレクション(昆虫族集合包)	初期出现卡包
战士コレクション(战士族集合包)	初期出现卡包
光コレクション(光属性集合包)	初期出现卡包
暗コレクション(暗属性集合包)	初期出现卡包
水コレクション(水属性集合包)	初期出现卡包
仪式コレクション(仪式集合)	卡库有仪式怪兽
融合コレクション(融合集合)	卡库有融合怪兽
リバースコレクション(翻转效果集合)	卡库有翻转效果怪兽
装备コレクション(装备集合)	卡库有装备卡
フィールドコレクション(地形集合)	卡库有地形卡
カウンターコレクション(反击集合)	卡库有陷阱卡
スペシャルモンスターコレクション(特别怪兽集合)	第7个星期后出现
お楽しみパック(令人高兴卡包)	每7个星期在火曜日入货一次

—— 暗之商店贩卖的卡包 ——

◆アンリミテッドセレクション（非限定卡集合卡包）：暗之商店出现后就有；

◆アンタッチャブルコレクション（非常见卡集合卡包）：暗之商店出现后就有；

◆全モンスターランダム（全怪兽随机包）：卡片收集率77%以上；

◆全魔法ランダム（全魔法随机包）：卡片收集率77%以上；

◆全罠ランダム（全陷阱随机包）：卡片收集率77%以上；

◆全效果モンスターランダム（全效果怪兽随机包）：卡片收集率77%以上；

◆全カードランダム（全卡随机）：卡片收集率90%以上。



全卡组出现条件

—— 双六的商店贩卖的卡组 ——

◆武藤游戏人物卡组：游戏开始就能购买；

◆城之内人物卡组：游戏开始就能购买；

◆海马人物卡组：游戏开始就能购买；

◆KCセレクション（KC集合卡组）：KCカップ或者全国大会胜利之后当日双六店出现；

◆エグゾディアセレクション（埃及使者集合卡组）：ウィークエンドトーナメント或者リミテッドトーナメント胜利后当日双六店出现；

◆ロングライフセレクション（回复生命集合卡组）：胜出任何一个大会后每个星期的火曜日双六店入货；

◆1800軍団セレクション（1800军团集合卡组）：第7个星期后每个星期的火曜日入货；

◆お乐しみデッキ（令人高兴卡组）：每7个星期一次火曜日双六入货。

暗之商店贩卖的卡组：进入???地区后每天在暗之商店有不同的卡组购买（根据当天商店里面的人物决定）。

パンドラの箱（潘多拉的箱子）	月曜日
速攻エグゾディア（速攻埃及使者）	火曜日
あやつり人形の诱惑（操纵人偶的诱惑）	木曜日
（陷阱）は魔法を制す（陷阱克制魔法）	金曜日
假面武斗会（假面武斗会）	水曜日
禁断のデッキ（禁断之卡组）	月曜日
超禁断デッキ（超禁断之卡组）	日曜日
暗に入りては暗に从え（进入黑暗就要服从黑暗）	日曜日



特殊事件

●一发胜负（一决胜负）

卡库拥有50张以上“4星以下的怪兽”，卡库拥有“时の魔术师”。满足以上条件后经过的那个日曜日开始计数，从该周起第7个星期和城之内对话有50%机会发生事件。在这个过程中条件不成立，或者50%的概率没有发生事件的情况下，重复上面步骤满足条件后再数7个星期，此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发。内容为和城之内使用相同的卡组，基本分2000开始决斗。



●エグゾディア对决（埃及使者对决）

曾经使用“エグゾディア”胜利，和双六对话发生。此特殊事件经过一次双六杯可以再次诱发，内容为和双六使用相同的卡组，先集齐埃及使者的玩家胜利。

●昆虫对决（昆虫对决）

3连胜羽蛾有可能发生，达成条件后，将不能再和羽蛾决斗，羽蛾也会提出特殊决斗的要求。满足条件情况下公布栏也会提示，组合一个只有昆虫怪兽，魔法和陷阱的卡组，和羽蛾对话发生事件。此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发，内容为使用昆虫怪兽，魔法和陷阱的卡组，以森林地形开始的MATCH决斗，胜利获得10包昆虫族集合卡包，败北自己全部昆虫卡丢失。

●海の攻防（海之攻防战）

3连胜尾木有可能发生达成条件后，将不能再和尾木决斗，尾木也会提出特殊决斗的要求。满足条件情况下公布栏也会提示，组合一个只有水属性怪兽，魔法和陷阱的卡组，和尾木对话发生事件。此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发，内容为使用水属性怪兽，魔法和陷阱的卡组，以海地形开始的MATCH决斗，胜利获得10包水族集合卡包，败北DP降为一半。

●ハーピィ争夺战（哈比争夺战）



卡库拥有“ハーピィ·レディ”（No.050）的情况下7连胜孔雀舞有可能发生，达成条件后，将不能再和孔雀舞决斗。孔雀舞也会提出特殊决斗的要求，满足条件情况下公布栏也会提示，之后组合一个没有ハーピィ名字的怪兽和魔法卡的卡组，卡库里面也还有“ハーピィ·レディ”的情况下和孔雀舞对话。此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发，内容为使用此卡组，以山地形开始的SINGLE决斗。胜利获得10包特殊怪兽集合卡包和1000DP，败北卡库被没收一张“ハーピィ·レディ”。

●ハーピィリベンジ（哈比复仇）

上述特殊事件失败后，组合一个没有ハーピィ名字的怪兽和魔法卡的卡组和孔雀舞对话。此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发，内容为使用此卡组，以山地形开始的决斗。胜利获得10包特殊怪兽集合卡包和2000DP，败北获得一张“ハーピィ·レディ”。

●ハーピィ再リベンジ（哈比再复仇）

上述事件失败后，组合一个没有ハーピィ名字的怪兽和魔法卡的卡组和孔雀舞对话。此特殊事件发生一次后经过一次全国大会可以再度诱发，内容为使用此卡组，以山地形开始的基本分4000分的决斗。胜利获得10包特殊怪兽集合卡包和4000DP，败北可以马上继续挑战此事件。

●KAIBAの试炼（海马之试炼）



参加过1次以上KCカップ（指整个比赛，而不是一轮），金曜日在KC会馆和海马对话有1/3机会发生，内容为7个实战问题，类似残局一类的挑战。答对后下星期同样时间挑战下一个问题。答错或者失败，下星期继续挑战这个问题，7个全部解答后获得奖杯和KCカップ决赛权（下次参加KCカップ可以直接挑战海马）。

这个事件非常有趣，建议大家多思考。而且7个问题也是用于给玩家熟悉一些效果和战术，对提升决斗水平很有帮助的。下面列出每个问题的要点和解题办法：

——第一问——

要点：秒杀の暗杀者带有副作用，每一张手卡攻防减400；

解答：使用ハリケーン，对方后场卡片5张回手，

秒杀の暗杀者攻击力变成0。起动カラテマン的效果，攻击力上升到2000，攻击秒杀の暗杀者。

—— 第二问 ——

要点：自己基本分低的情况下，デーモンの召唤+巨大化刚好直接攻击刚好秒杀对方；

解答：反转召唤ペンギン・ソルジャー，ペンギン・ソルジャー的翻转效果发动，选择对方エルフの剑士和ヂェミナイ・エルフ回手，造成对方空场。牺牲ペンギン・ソルジャー召唤デーモンの召唤，发动巨大化装备デーモンの召唤后直接攻击。

—— 第三问 ——

要点：熟悉守护者スフィンクス一类的效果(就是发动效果后变成里侧守备表示，此回合还能根据玩家自己的意愿变更一次表示形式），利用其效果清场后，直接攻击+陷阱的效果伤害造成最大伤害；

解答：起动守护者スフィンクス的效果，变为里侧防御表示。之后反转召唤守护者スフィンクス，守护者スフィンクス的效果发动，对手怪物全回手。反转召唤デス・コアラ给对方造成伤害。发动陷阱仕入みマシンガン给对方造成伤害。之后守护者スフィンクス和デス・コアラ直接攻击。

—— 第四问 ——

要点：场上3只怪兽的攻击力刚好能把对方基本分打成0。要点在于混沌の黑魔术师如何上场，如何利用混沌の黑魔术师的效果回收魔法再使用，我方怎么控制对方的青眼？

解题：丢弃手上的混沌の黑魔术师发动死者への手向け，破坏对方的青眼の白龙。发动死者苏生攻击表示特殊召唤混沌の黑魔术师，混沌の黑魔术师特殊召唤起动效果拿回墓地的死者苏生，再发动死者苏生攻击表示特殊召唤对方的青眼の白龙。之后发动总攻击。

—— 第五问 ——

要点：对方怪兽多并且攻击力高，不能清场后通过战斗伤害胜利。所以利用混沌帝龙－终焉の使者－的效果，把全场卡片送进墓地，之后根据这个效果送进墓地的卡片数量计算伤害，当然也考验如何给自己墓地填怪兽；

解答：丢弃手卡的ブラッド・ヴォルス发动死者への手向け，破坏自己的デュナミス・ヴァルキリア。凑够一光一暗，除外后特殊召唤混沌帝龙 －终焉の使者－，之后发动混沌帝龙－终焉の使者－的效果。

—— 第六问 ——

要点：为了给对方造成最大伤害，最理想的做法是我方怪兽直接攻击+カタパルトタートル效果伤害，重点是魔导サイエンティスト的效果灵活运用和掌握。要清对方场，对方场上コスモクイーン攻击力太高，魔导サイエンティスト特殊召唤サウザンド・アイズ・サクリファイス解决。要直接攻击还必须破坏2只诅咒之龙，选择方法有2：A、特殊召唤サウザントアイズサクリファイス吸收后使用カタパルトタートル效果；B、红阳鸟战斗破坏后カタパルトタートル效果射出红阳鸟。选择伤害最大的方法，清场后魔导サイエンティスト和カタパルトタートル直接攻击后，最后使用カタパルトタートル效果，注意魔导サイエンティスト特殊召唤的怪兽不能攻击对方玩家，只能攻击怪兽，以及サウザンド・アイズ・サクリファイス也会造成我方其他怪兽不能攻击；

解答：召唤魔导サイエンティスト，起动魔导サイエンティスト的效果，特殊召唤サウザンド・アイズ・サクリファイス，再起动サウザンド・アイズ・サクリファイス的效果，选择对方的コスモクィーン为对象吸收。起动カタパルト・タートル的特殊效果，祭品サウザンド・アイズ・サクリファイス给与对方伤害。连续2次起动魔导サイエンティスト的效果，攻击表示特殊召唤2只红阳鸟。发动ハリケーン清理现场。カタパルト・タートル转为攻击表示（别忘了），发动山地形，之后2只红阳鸟分别攻击对方2只カース・オブ・ドラゴン清场，然后魔导サイエンティスト和カタパルト・タートル直接攻击。最后起动カタパルト・タートル的效果把自己场上全部怪兽祭品给与对方伤害。记着カタパルト・タートル要留在最后一个。

—— 第七问 ——

要点：最理想的做法还是直接攻击+效果伤害。由于光の追放者在场，所有卡片进去墓地都会除外。2张原初の种，1张在手，另1张在除外区的话，利用原初の种A使用，选择原初の种B+某卡片回手，之后再使用原初の种B选择原初の种A+某卡片，可以把除外区的全部卡片都回收（除了其中一张原初の种）。熟悉这个办法通过不断循环回收除外区的卡片再利用；

解答：除外デュナミス・ヴァルキリア和ブラッド・ヴォルス特殊召唤混沌帝龙－终焉の使者－；丢弃任意一张手卡发动死者への手向け，破坏对方的青眼の白龙。然后发动原初の种拿回除外区域的死者への手向け和所丢弃的卡片。然后利用要点解释里面的介绍方法利用2张原初の种不断循环地利用死者への手向け破坏掉对方3张青眼の白龙造成空场，然后光の追放者转为攻击表示，召唤ブラッド・ヴォルス，发动总攻击后起动混沌帝龙－终焉の使者－的效果。注意必须把除外区的卡片最大限度回收到手卡，这样才能有足够的卡片提供混沌帝龙－终焉の使者－提供伤害。

●エグゾディア？（终结之力？）

条件1：通关后，能进入???区域；

条件2：7个大赛和KAIBAの试练的事件都已经完成；

条件3：曾经有一次因为エンディング（埃及使者）胜利而出现特效；

满足上述条件，在自己家里面或者家外面的地方（2种情况不一样的），顺序输入指令：上上下下

刘潇	天容水色西湖好，云物俱鲜。宇内书籍唯PG，内容颇丰。
读者资料	19岁，男，213021，江苏常州天宁区红梅东村27幢丁单元502室，兴趣：火纹、口袋、恶魔城、火影

左右左右BA就会……

●密码机错误？

能进入暗之商店后，在木曜日也就是人形做暗之商店老板的那天，和人形对话后取消购物，之后对着输入密码的卡片机对话，如此循环几次就有可能出现如图的信息，就能不支付DP的情况下输入密码获得卡片。

关于此事件，不使用任何修改工具和特别的办法，只是普通的对话取消也会出现，而且还有特殊的对白（虽然对白很怪）看上去不像是一个BUG。不过此情况下收集卡片就能不需要DP了，有点无聊。不建议不断利用此办法收集卡片，尝试过就好了。



DMI2战术介绍——大海无量



现在的游戏王系列是越来越像机战了，如果不拿到手，根本不知道里面会收录哪些卡，又有哪些卡会退出。游戏王国际版2（以下简称DMI2）也是这样，和之前的几作相比，很多象征级的怪兽，比如恶魔族的冥王哈迪斯（冥界の魔王 ハ・デス）和暗黑尼古罗芙亚（ダーク・ネクロフィア）华丽的退出了DMI2的战场。那么，DMI2中什么战术最为实用呢？这个问题也许各人会有各人的答案，在下在这里向大家推荐以水属性怪物为主的卡组，美其名曰：大海无量。并不一定最强，也不一定最绚，但是可以算是特点鲜明。因为这牌组在初期就能实现，而且有一定强度，很适合通关。

水卡组在本作中又一次的被强化，可以说其威力达到了系列最高。虽然以前玩水卡组的人会发现，DMI2中少了招牌级的传说通人（传说のフィッシャーマン）及防御结界龙卷海流壁（龙卷海流壁）。但是比起这2张卡的退出，新加入的战力更是强大。水卡组的KEY CARD还是传说の都 アトランティス(以下简称“水都”），只要它在场上，水卡组的战斗力就会提升一个档次。而DMI2中新加入的几张卡片才是真正将它的威力发挥到极致的卡片。

首先，在一般卡组也有很高登场率的新卡同族感染病毒（同族感染ウイルス，水属性、4星、水族、1600/1000）自然不能被错过，其效果为“弃掉一张手牌并宣言一种种族的名称。将自己与对手场上所有表侧表示的所宣言种族的怪物全部破坏。”可以有效的屠杀对手场上正面表示的怪物，要是对上种族统一的卡组更是破坏力惊人，与之配合的自然是杀手蛇（キラー・スネーク，水属性、1星、爬虫族、300/250）。自己的准备流程墓地有“キラー・スネーク”存在的场合，可以把“キラー・スネーク”放回到手卡，这张是我们的老朋友了，就不用多介绍了。而主攻方面则有ギガ・ガガギゴ（水属性、5星、爬虫族、2450/1500），其5星2450的攻击力即使在一般的卡组里也算的上是强力怪物了，而在水都在场的情况下，其更是可以无需祭品直接召唤，想想直接可以召唤出2650攻击力的强力怪物的感觉吧。其前一形态ガガギゴ（水属性、4星、爬虫族、1850/1000）也是本卡组低星的战斗主力。而高等级怪物方面，DMI2新加入的海龙－ダイダロス(水属性、7星、海龙族、2600/1500）更是将水卡组的破坏力提升一个层次的强力怪物。其效果为“将自己场上存在的‘海（海）’送进墓地，破坏场上除此卡以外的所有卡。”由于水都在规则上被视为海，所以一样可以作为该效果的启动COST，而此卡本身为7星的怪物，在水都之下可以作为一个祭品召唤，十分具有突袭性。而新加入的水陆两用バクロス MK－3（水属性、4星、机械、1500/1300）则是水卡组新的重要辅助战力，虽然其为机械族，本来似乎与水卡组格格不入，但是水都并不会降低机械族的能力，且其效果为“当场上存在“海”时，此卡可以对对手进行直接攻击”。虽然相比现实中缺少了排除主力深渊战士和在海中可以2次攻击的人鱼骑士，但是这样的强度还是可以让人满意了。而且水卡组的大部分主力怪物都可以在早期就可以抽取到的水属性卡包中获得，且除了同族感染和杀手蛇外都是很容易抽到的低罕贵度卡片，是很适合初期使用的卡组之一。而且剧情中也有和尾木用水属性卡组作战的事件，可谓一举两得。

既然如此，就让我们快点开始组卡吧。首先必须说明的一点是，在DMI2中，限制卡表是每周都会更换的，所以，这里的组卡是组出一个理想状态下的骨干，然后，在此基础上我们根据每周的限制变化而做出小的修改。基本上，除了一些标准配置型的卡外，限制卡表对水卡组的影响很小。



乍一看，这个卡组可算的上是十分臃肿了，但是一旦被限制卡表一卡，基本在数量上就恢复正常了。带“/”的是表示这2张卡基本都是2者只能使用其一的，下面来说下各张卡的用途与组卡思路。怪物部分在前面的

开头基本已经阐述过了。グラナドラ是为了保证在没有水都的情况下，有可以和恶魔士兵一类的卡拼下攻击的能力。不过正常情况下，使用他的后果是LP-1000,要谨慎使用，一般的场合还是ガガギゴ等出面吧。フェンリル是因为DMI2中删除了水精灵。和水精灵相比,フェンリル对墓地的消耗过大，所以只放了一张,它的效果看似不错，实际上很难发挥，放其的目的更多的是在于利用它的特殊召唤给海龙祭品，更好的进行突袭。黄泉へ渡る船的效果为破坏战斗破坏它的怪物，属于没办法的办法。グリズリーマザ-之类的是属性卡组的常见卡，主要用来召唤高防的カタパルト・タートル与海神の巫女，当然也可以召蛇以便到手。ペンギン・ソルジャー是很好的防御类怪物，相信很多朋友也喜欢用。另外，非水属性的黑森林的女巫（357）和三眼怪（040），以及未来壶（578），纤维壶（798）等也是可以考虑的卡片,这里为了突出水属性而没有选择，大家可以根据自己的爱好做适当的增减。

魔法方面，水都以前的可以说是战斗类卡组(区别于埃及使者一类的非战斗卡组）的常用配置了，大家也比较熟悉，就不做介绍了。水都×n的原因是一般的地形卡组（指战术上依赖地形的卡组）的配置是2地形加1テラ・フォーミング（卡组内选一张地形卡到手上），但是由于这个卡组不仅要防止水都的破坏，而且海龙的效果本身也是会消耗水都的，所以放2张还是3张水都各位可以根据自己的实际情况来决定。サルベージ是水卡组很好的回收和补充手牌的手段，尤其本卡组的手牌消耗还是比较快的。手札抹杀是因为这个卡组高星比较多，如果水都不在而卡手的情况下用做处理手牌的。苦涩的作用是压缩卡组并可帮助杀手蛇上手，不过这张卡属于比较难用的卡片，如果在实战中觉得把握不好的话还是放弃这张比较好。サイクロン×n的原因在于一般和电脑战的时候电脑的后场其实很有限，可对人战时就不同了，所以其数量也由诸位自行掌握。而且サイクロン这卡也不算好抽。月书主要是用于防守，也可以改低防怪后攻击或者盖自己的ペンギン・ソルジャー，和抹杀的使徒间也有小连击。

陷阱方面，大部分陷阱都是战斗类卡组的常用配置，サンダー・ブレイク是由于杀手蛇的存在而放的，可以破怪物也可以破魔法陷阱，停战协定主要是防止对手的翻转效果的。如果诸位觉得有必要防对手的魔法陷阱的话，魔法妨碍（531）和盗贼七道具（532）也是可以考虑的对象。防御强攻的话，和睦使者（552）也是非常好的选择。



文/任天堂世界 凯渊-卓洛

高等级怪物（7星以上）	
980	海龙－ダイダロス
中等级怪物（5-6星）	
962	ギガ・ガガギゴ×3
068	カタパルト・タートル
低等级怪物（4星以下）	
911	ガガギゴ×3
894	グラナドラ×2
881	同族感染ウイルス
979	水陆两用バクロス MK－3
939	フェンリル
839	黄泉へ渡る船
589	グリズリ-マザ-×2
373	ペンギン・ソルジャ-
297	キラ-・スネ-ク
648	海神の巫女
—— 魔法 ——	
516	强欲な壶/502.天使の施し
198	サンダ-・ボルト/197.ブラック・ホ-ル
530	心変わり/563.强夺
514	死者苏生/613.早すぎた埋葬
557	大岚/419.ハ-ピィの羽根帚
610	抹杀の使徒
987	地碎き
209	光の护封剑
806	传说の都 アトランテイス×n
989	サルベ-ジ
845	テラ・フォ-ミング
506	手札抹杀
574	苦涩の选择
729	团结の力/730.魔导师の力
572	サイクロン× n
824	月の书
—— 陷阱 ——	
553	圣なるバリア－ミラ-フォ-ス－
637	破坏轮
682	激流葬
685	魔法の筒
849	サンダ-・ブレイク
608	王宫の敕命
631	リビングデッドの呼び声
606	停战协定

李岩	动漫和游戏，已成为我生命中不可或缺的一部分，它们二者已是联系在一起的，和人，和我都是有生命的，我爱它们，因为我们的联系、感情已超越了时空。
读者资料	451450，河南中牟

文/NW旅团 牛蛙君 责编/暗凌





金色卡修 友情的电击2



BANPRESTO	FTG	128M
2004.12.22	5040日元	1-2人用

似乎最近的游戏都存在一个定律，只要是动漫改编的游戏作品，尤其是近期的热门动漫题材，那么这个游戏就是Fans向游戏——其实说得好听点是Fans向游戏，说得难听的话，游戏性比较低。虽然这个定律未必站的住脚，但很遗憾，这款《金色卡修 友情的电击2》就又为这个定律提供了一个最新依据。作为2D格斗游戏，虽然不奢望它能达到《KOF EX2》、《SF ZERO3》的水准，但如果仅按住方向键前，不断按攻击键就可以通关的话，这未免也太离谱了。当然，AI低下倒不是它的主要缺点，格斗游戏最重要的手感方面它也是表现平平，对打击判定的处理也很模糊，而且基本上没有连续技。看到《KOF EX2》和《SF ZERO3》仅仅64Mb的容量就把格斗游戏的概念诠释的相当充分（虽然远远不算完美），而这款《金色的卡修 友情电击2》使用128M的大容量，却是金玉其外。当然，眼镜厂制作格斗游戏的水准毕竟远远不能和SNK、CAPCOM相比，不过希望它能在这款游戏的续作有更好的表现吧！

其实《金色卡修 友情的电击2》（以下简称卡修2）虽然会让FTG迷失望，不过单纯的作为一款小品游戏来说，还是基本能让大家满意的。游戏中人物无厘头的搞笑动作不断，对于熟悉原著的朋友来说可能会会心一笑。此外游戏中还有4个小游戏，虽然简单但乐趣无穷。最后，《卡修2》还有一个Gash收集系统，一共有50张和原著息息相关的Gash，需要完成各种稀奇古怪的条件才能完全收集。不过对于不熟悉原著的玩家，这个Gash收集系统可能没有太大吸引力吧！

眼镜厂给这款游戏下的定义是"对战ACT游戏"，所以FTG迷即使对这款游戏不满意，也没理由去说它什么。其实如果换一种心态去看待这个游戏的话，用来休闲打发时间还是足够的。

菜单介绍

BATTLE MODE: 就是一般格斗游戏的过关模式，不过只需要战胜7个CPU对手即可通关。

VS MODE: 包括FREE BATTLE（自由选择指定对手对战），SURVIVAL（生存模式，使用一名角色与电脑对手进行车轮战，需要一定条件才能够开启），TRAINING（练习模式），1P VS 2P BATTLE（通信对战）。



MINI GAMES: 一共有4个小游戏可玩，但最初只开启了第一个。其他三个小游戏只有完成一定条件才可以开启。

GASH COLLECTIONS: 可以查看在游戏中收集到的Gash数量以及详细资料。

OPTIONS: 拥有难度调节、游戏时间和局数设置、查看成绩、消除记录等多种设定。

系统解说

游戏的对战方式是2对2，当然，这样的说法有点不太确切，因为魔本主人才是真正参战的角色，但没有什么战斗力；而魔物虽然是主要参与进攻的角色，但只不过是魔本主人所操纵的攻击武器而已。最上方的体力槽是魔本主人的体力槽，魔本主人受到攻击就会下降，一旦变成0就会失

罗卫华	《火炎纹章 圣魔光石》太棒了，很怀念小学时FC的《火纹外传》和MD的《梦幻模拟战II》。
读者资料	17岁，男，519100，广东珠海斗门区三中高三10班，兴趣：PG、GBA、音乐



败。而魔物受攻击时不会扣除体力槽（所以是魔本主人良好的挡箭牌），不过如果遭受攻击次数太多，那么魔物的头像背景颜色就会发生变化。最初状态是蓝，然后会依次变成黄色和红色，当变成红色后仍然遭到攻击，那么魔物就会晕眩，这时候没有什么战斗力的魔本主人只有任人宰割。当然，魔本主人如果受到连续的攻击也是会晕眩的，这时候魔本会脱落，完全丧失操纵魔物的能力。



↑晕眩状态的魔物。

此外请留意下方的能量槽，较细的柱状魔本槽的能量主要用来维持魔物的咒文消耗，可以随时间慢慢回复，当然也可以通过手动方式快速蓄积；而魔本槽下方还有一个更粗的柱状心之力能量槽，这个只有在受到攻击时才会增长，若魔本槽和心之力能量槽同时蓄满，那么魔本的图案就会闪烁同时还出现MAX字样，这时候就可以使用游戏中最为强劲的超必杀咒文，不仅威力强劲，而且还有大魄力的特写画面出现！使用后魔本槽和心之力槽都会清空。





↑大魄力的超必杀咒文画面，而且还有清晰的语音哦！

基本操作

前进/后退： 方向键→或者←，不过要注意的是拉后可不能做出防御动作，玩惯了其他格斗游戏的朋友可不要把这个习惯带进来。

防御： 方向键↓，平时拉后的防御习惯到了这里就要改改了，只不过怀疑为什么眼镜厂要采用这个古怪的操作方式。

攻击： B键，连按B键还可以操纵魔物使出三连击，只不过并不容易组成连续技，配合方向键↑或者↓还可以使用特殊技。

跳跃： A键，作为格斗游戏来说，专门使用一个按键来跳跃显得不可思议，不过眼镜厂自己都说这是“对战ACT”那也没话说了。在跳跃时可以按A键使出二段跳跃，按B键就可以使出跳跃攻击，不过实用性一般。

特殊攻击： AB键同按，↑AB是魔物特殊攻击，→是魔本主人特殊攻击1，←AB是魔本主人特殊攻击2，魔本主人特殊攻击2需要消耗一级魔本槽。

魔物分离： L键，分离后魔本主人可以使用一些简单的攻击方式，而魔物则会由电脑控制自由攻击，当然，玩家还是可以操纵魔物来使用咒文的。分离状态时会不断消耗魔本槽，再次按下L键或者魔本槽消耗光，那么魔物会重新回到主人身边。

咒文： R键，这个是该游戏的一大特色，各式各样的咒文就像通常格斗游戏的超必杀技一样，不过种类和效果都更加丰富。一级咒文是按下R键，消耗一级魔本槽；二级咒文指令为↑R，消耗两级魔本槽；三级咒文为↓R，消耗三级魔本槽。而超必杀咒文指令为→RB，需要在魔本槽和心之力能量槽全满时才可以使用！少数角色还有隐藏咒文，这些指令因人而异，在后文会详细介绍。需要注意的是，一级咒文是可以按住R键蓄力的，这时候会消耗更多能量，但攻击距离会更远，而且威力甚至不亚于一些三级咒文！

全角色分析介绍

原著不少人气角色纷纷在该游戏登场，一共有16名之多！不过游戏一开始能够选择的角色只有可怜的4名，只有不断的进行游戏，完成各种千奇百怪的条件后，才可以使用其余的12名隐藏角色。由于操作指令都是共通的，所以除了个别隐藏咒文指令不同外，所有角色的“出招表”都是一样的，就不再一一重复介绍了。

该游戏各种各样的隐藏要素确实颇让人伤脑筋，虽然不断的进行游戏总可以把全部隐藏要素开启，不过看了下文后，希望能给您带来一些宝贵提示，避免做无谓的劳动。

注意下文中关于隐藏人物的获得条件，需要在难度为ふつう以上，局数设定为3，且连续将对手KO的前提下，满足相应条件才可以出现。

杜轩	游戏是视觉与听觉的冲击，强大的3D才够强手，PSP是3D精品的重生。
读者资料	17岁，男，830002，新疆乌鲁木齐兵团二中高一4班，兴趣：吉他、篮球、玩游戏、动漫、看PG



使用方法	游戏开始即可使用
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No03 ダニ-&ゴルド-”
BATTLE MODE进行中	得到角色“バリ-&グスタフ”
遇到并获胜	得到场地“废工场”

◆**人物特点：**作为主角的他有着比较均衡的攻击力和防御力，且魔物也相当好用，仅凭普通技就可以很好的压制对手，只不过魔本槽蓄积较慢是唯一的缺点。在咒文方面，他的2级和3级咒文都非常鸡肋，还不如去使用蓄力后的1级咒文。此外，他的超必杀咒文发动较快，覆盖范围广，而且不能防御，只要合理把握好召唤出来的巨龙攻击的角度，那么对方是根本无法逃避的。注意他是有隐藏咒文的，指令为↑BR，和1级咒文效果类似，只不过出招更快，威力有所降低而已。另外，如果在体力变成红色的时候使用超必杀咒文指令，那么就能使出更为强劲的隐藏超必杀咒文！



使用方法	游戏开始即可使用
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No05 バルカン v s バルンルン”
BATTLE MODE进行中	得到角色“ウォンレイ&リィエン”
遇到并获胜	得到场地“妖岩岛”

◆**人物特点：**她的机动性比较不错，魔物的攻击力较低但胜在普通技性能好。她魔本槽蓄积非常快，只是咒文的攻击力和实用性都不够理想。所以魔本槽的利用一方面主要是使用可以护身的一级咒文，另外就是使用魔物分离来双管齐下的攻击对手。此外她的隐藏咒文↑BR可以给自己加血，非常实用！多利用其机动性和较高的魔本槽蓄积速度打游击战是基本前提。



使用方法	游戏开始即可使用
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No07 やさしい清磨”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**在攻击力、防御力、机动力、以及魔本蓄积速度方面都只能算是一般，咒文方面除了2级咒文外基本也没什么使用价值，但是2级咒文却特别强悍！变小后的魔物不仅移动速度非常快，而且攻击力很高，这也是他破敌的主要利器。



使用方法	游戏开始即可使用
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No02 ラジコン博士”
BATTLE MODE进行中	得到角色“パティ&ウルル”
遇到并获胜	得到场地“プ-ル”

◆**人物特点：**他各方面都比较平均，咒文也比较强悍，但可惜咒文的准备动作太长，导致很容易被对方防住。所以相对来说，发动较快，能够蓄力打时间差的一级咒文实用性更高一些。他的超必杀咒文能横贯整个版面而且不能防御，威力也相当可观，是一发逆转的优秀武器。注意他的2级咒文，击中对手后会有特别搞笑的场面出现哦！



使用方法	使用ティオ&恵遇到并获胜
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No16 マジョスティック12 その4”
BATTLE MODE进行中	得到角色“ウマゴン&サンビ-ム”
遇到并获胜	得到场地“デボロ遗迹メインホ-ル”

◆**人物特点：**她的攻击力比较强，利用魔物的普通技进行组合攻击就有很大效果；但另一方面，咒文就比较sorry了。首先魔本槽蓄积很慢，而且也没有什么好用的咒文。虽然相比之下2级咒文性

吕佳俊	在失恋的生活中，是PG和掌机陪着偶。
读者资料	16岁，男，200063，上海普陀区，兴趣：玩掌机、看PG、吃零食

能还算不错，但由于攻击范围太短，往往只是打在了对方的魔物身上。注意魔本主人的特殊攻击1，她的动作可是和街头霸王的春丽的百裂踢动作很相似哦！



使用方法	使用卡修&清磨遇到并获胜
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash “No14 マジョスティック12 その2”
BATTLE MODE进行中遇到并获胜	——

◆人物特点： 机动力虽然比较低，但其魔物的攻击速度却一点也不慢，魔物的三连击非常实用。魔本槽的蓄积也较慢，不过蓄力后的1级咒文还是很实用的。总体来说这位大叔多多利用魔物的普通技攻击就够了，不需要刻意的使用咒文。魔物的体积比较大相对来说也是一个可靠的挡箭牌。



使用方法	使用キッド&ナゾナゾ博士遇到并获胜
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash “No21 パティ怒る”
BATTLE MODE进行中遇到并获胜	得到角色“ビクトリーム&モヒカン・エース” 得到场地“デボロ遗迹テラス”

◆人物特点： 和卡修&清磨性能有些类似，同样擅长魔物的攻击而咒文稍弱，魔本槽蓄积速度也算是一般。↑B的魔物攻击性能不错，可以多多利用。咒文方面可以多多使用1级咒文，2级和3级咒文基本上难以发挥什么作用。超必杀咒文和卡修&清磨一样是召唤巨龙，对方是很难逃避的。



使用方法	在BATTLE MODE战胜他并完成通关，并且Gash数量要超过20个
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash “No19 战栗の雄叫び”
BATTLE MODE进行中遇到并获胜	——

◆人物特点： 非常强劲的隐藏角色。他的魔物攻击力及三连击性能都非常好，非常适合魔物分离攻击。同时咒文能力也很强，和不少人一样，利用1级咒文的蓄力可以打出有效的时间差攻击，而3级咒文是放出回力镖状的月牙剑，发动动作很快而且攻击判定大，可以有效的在远程打击出现破绽的对手。值得一提的还有他的超必杀咒文，除了发动速度快、攻击范围广、威力巨大以外，整个攻击过程也是相当华丽的。





←代表月亮惩罚你！



使用方法	在BATTLE MODE战胜她并完成通关，并且Gash数量要超过24个
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash “No36 ココのイヤリング” 得到Gash “No35 魔界へ返った魔物たち”（注意必须一局不败才可以获得）
BATTLE MODE进行中遇到并获胜	——

◆人物特点： 她的机动力比较优秀，魔本槽蓄积速度也比较快，而且咒文的杀伤力也相当高。显而易见，利用咒文杀伤对手是她的主要手段，虽然她的魔物的攻击能力也不差。她的1级咒文和3级咒文都是发出一个直线飞行的影子球，很像机战里面休克拜因的黑洞炮。3级咒文的影子球攻击判定比较大，出招也比较快；而蓄力后的1级咒文却有更加可观的杀伤力。她的超必杀咒文用

刘清源	通过翻看以前的PG，偶突然有一想法，放假去购入《瓦里奥制造》，我要挑战一下自己，最主要的是可以与家人一起同乐，这才是游戏的本质。
读者资料	17岁，男，300222，天津河西区小海地大成宿舍12排8号，兴趣：打GBA、电脑、听音乐、看PG

来对付跳过来的对手非常有效，且杀伤力极其可观，一招就能夺去对方2/3的体力！注意她是有隐藏咒文的，指令为↑BR，可以发出一个和超必杀咒文类似的巨大光球，只不过发动速度和威力稍逊一些。



使用方法	得到Gash“No25 ひかる赤い魔本”后获得
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No34 ガッシュベルザ・カードバトル”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**强化后的主角是个泾渭分明的角色。魔物的攻击性能极其出色，一般角色只可使用魔物进行三连击，而他却可以打出四连击，此外攻击力也是全角色最高的。但另一方面，他不能够使用任何咒文（超必杀除外），因此魔本槽对于他来说，只是用来维持魔物分离的消耗而已。使用他只需要一味狂攻就足够了，这对于不懂玩格斗游戏的玩家来说是件好事，因为只需要不停的按攻击键就够了（笑）。最后注意他是可以使用超必杀咒文的，效果也很特殊，虽然不能给对方带来任何伤害，但是却可以让对方的魔物消失10秒左右！这时候对方既不能使用咒文也不能用魔物攻击，无耻的技能啊！




↑抓住对方的魔物，然后高高的抛上天空，对方的魔物就这么消失不见了……



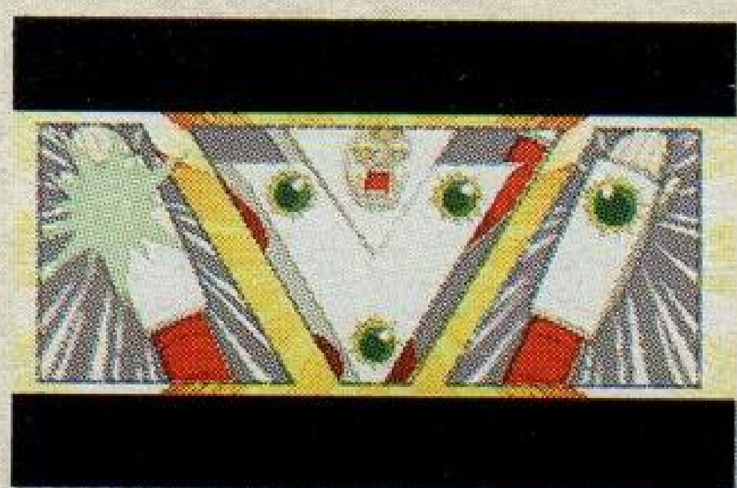
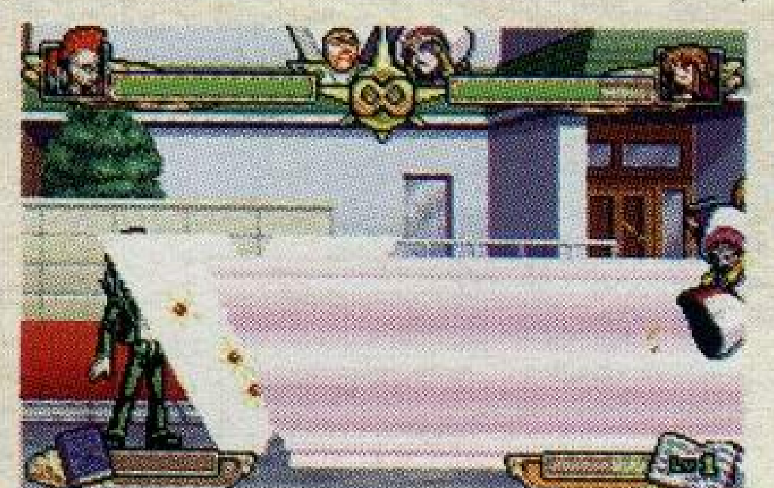
使用方法	使用ウォンレイ&リィエン遇到并获胜
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No27 パムーン”
	得到Gash“No29 ウマゴンのお母さん”
	得到Gash“No30 テーンウマゴン”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**他的咒文蓄积速度是全角色最慢，不过换来的是较高的咒文威力，不过即使这样也是得不偿失。虽然他的三个级别的咒文都相当实用，但魔本槽总是不能尽快补充这局面也是相当尴尬的。好在他的魔物攻击能力也算不错，所以平时不要浪费魔本槽，把精力主要集中在普通攻击上。他的超必杀咒文相当华丽，威力也比较大，但可惜是……可以防御的。

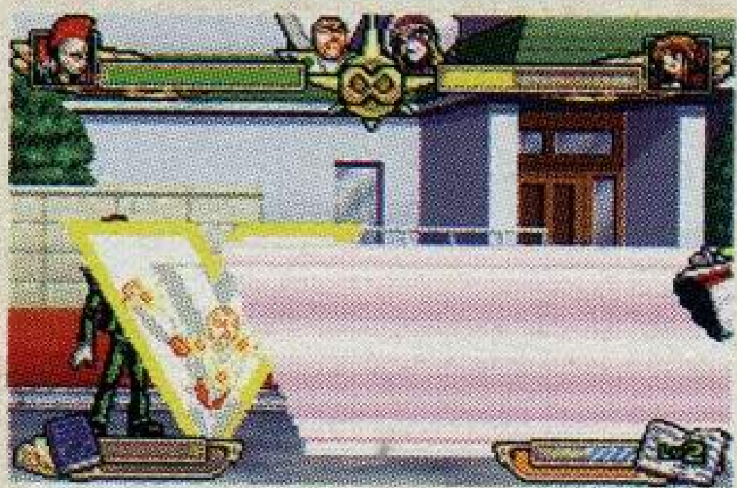


使用方法	使用パティ&ウルル遇到并获胜
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No17 にせものの本”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**这位暴走族使用的魔物也极具个性，和主人真的很像啊……这个V字脑袋的魔物特别擅长近身搏斗，也是另一位能够打出4连击的角色。而且他的四连击打完后还不会和对手拉开太多距离，便于进一步压制对手。既然是热血暴走男，那自然对吟唱咒文可能就不在行了。其实他的咒文要威力有威力，魔本槽蓄积也不是最慢的，主要问题就是不够实用。2级和3级咒文都是中看不中用，1级咒文虽然性能尚可，但比起其他角色来说也没有什么特别之处。他的超必杀咒文比较特殊，使用之前必须要使用→AB来激活魔物身上的珠子，最大可以积蓄5颗，之后就可以使出超必杀咒文了。至于效果么，大家不要寄予什么太大希望就行。

↑激活一颗珠子后超必杀的威力……



←激活全部5颗珠子后的威力……（一般般而已了）

田仲佳	我希望过年能够得到很多很多……压岁钱，这样就可以买NDS了！
读者资料	300060，天津河西区环湖南道环湖西里8-406


ゼオン&デュフォー

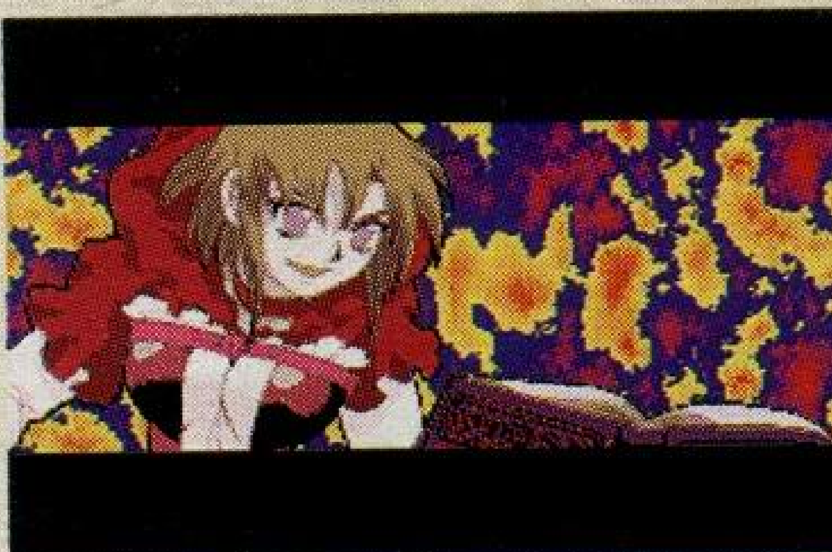
使用方法	Gash数量超过35，每战以剩余50%以上的HP胜出,战胜BOSS后他会登场挑战，再战胜他即可。
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No47 ロップス&アポロ”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

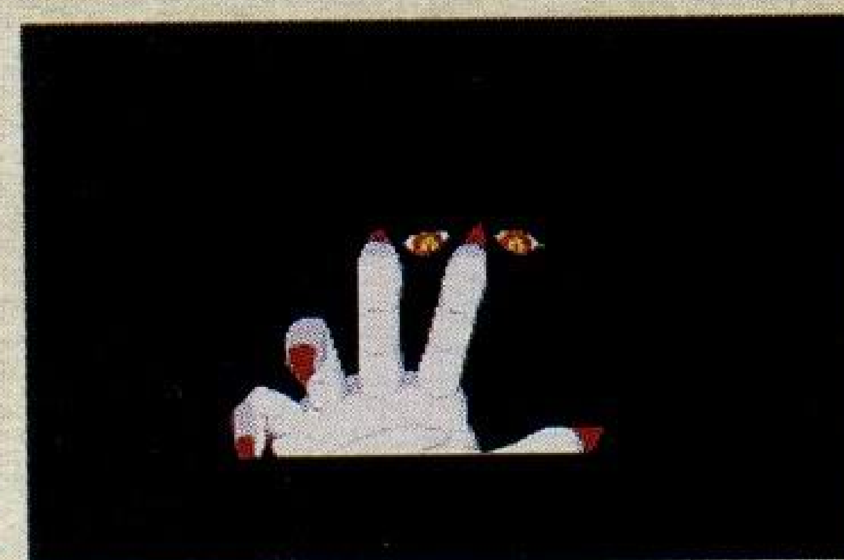
◆**人物特点：**作为隐藏BOSS登场的角色实力自然非同一般。首先他机动力非常高，魔物的攻击又快又狠，让对手很难招架。而另一方面，他蓄积魔本槽的速度非常快，咒文发动速度很快且威力非常高！使用1级咒文的蓄力或者3级咒文，不经意间就能让对手损失大量体力（两下3级咒文就可以让对方毙命）！2级咒文效果较差，不推荐使用。超必杀咒文和卡修&清磨等角色的巨龙召唤技差不多，不过威力更为可怕。总之，这是一名魔鬼一般的可怕角色。


ゾフィス&ココ

使用方法	在BATTLE MODE战胜他并完成通关，并且Gash数量要超过30个。
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No39 ロードの假面”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**虽然作为游戏的BOSS角色，不过她少了ゼオン&デュフォー那种强横的霸气，更加注重技巧性。她的魔物妖姬的普通技攻击范围相当远，且特殊技↓B和↑B分别是远近距离不同的旋风攻击（有点类似于KOF96的BOSS——暴风的绝技），合理掌握的话可以完全将对方的行动路线封死。她的咒文蓄积速度也不慢，1级咒文蓄力后威力比较大，但也有发动较慢，攻击判定太小的缺点；3级咒文可以将对手定身，不过定身时间太短，也很难占到什么便宜。她的超必杀咒文是放出一团巨大的气团从斜上方飞下来打击对手，威力巨大，而且对手是绝对没有可能逃避的。

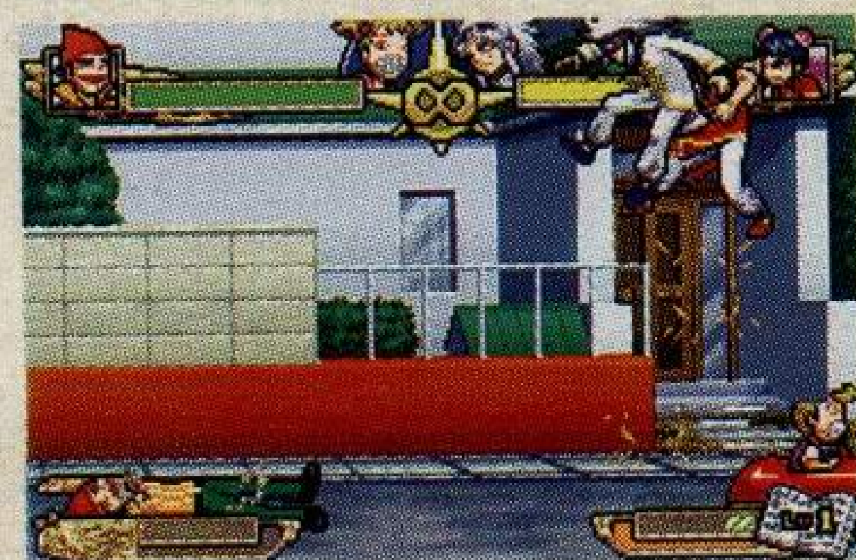



↑→这一组超必杀咒文的特写镜头将她的邪恶气息显露无遗。


ナオミちゃん&雷句先生

使用方法	Gash数量超过40.并得到Gash“ガッシュ登场”和“ナオミちゃんのカカカカカ!!”后出现
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No45 プロフェッサ-ダルタニアン”
BATTLE MODE进行中	——
遇到并获胜	——

◆**人物特点：**雷句先生其实就是金色卡修的作者——雷句诚先生，没想到在游戏里面居然会出现，真是恶搞之致。作为漫画中最为至高无上的角色——原作者，雷句先生的实力自然非同一般。他本身的机动力就比较高，而携带的小女孩的攻击能力也是一流的。雷句先生的魔本槽蓄积速度比较一般，咒文也是极尽恶搞的“召唤系”。至于召唤出来了什么东西，大家在游戏里面慢慢体验吧。注意他也是有隐藏咒文的，指令为↑BR，使用后从屏幕一段跑过来一个制服装女学生，行个礼后就扔出一个史莱姆造型的小娃娃，接触这个小娃娃后就会大量恢复体力！



↑这个顽皮的小女孩开着自己的儿童车，把雷句先生和对手撞了个人仰马翻！这就是他的超必杀咒文！



使用方法	未知,暂时只靠金手指才得到他,怀疑需要进行通信
BATTLE MODE相关隐藏要素	
完成BATTLE MODE	得到Gash“No48 バルカン・火あぶりの刑”
BATTLE MODE进行中遇到并获胜	——

◆**人物特点**：雷句先生的另一个造型，魔物换成了一个古怪的小盒子。这个谜之小盒子可不简单，能变出来各种千奇百怪的道具攻击对手，让人不禁想到“机器猫”那个无所不能的口袋。当然，雷句先生自己也不含糊，他绘画写字用的那个巨大的钢笔，就是他的武器！比起另外那个版本的雷句先生，这个雷句先生魔本槽蓄积速度更慢（和ウマゴン&サンビーム有一拼），不过咒文的威力和实用性就要强一些了。


↑这个名为バルガン3000到底是什么神秘物体？


↑雷句诚先生和卡修的合影，怎么样？比游戏里面的造型帅多了吧！

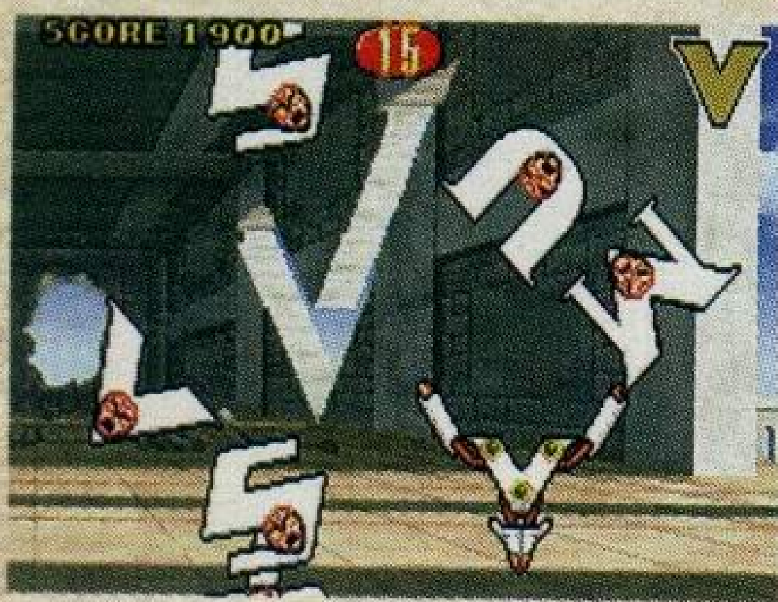
全迷你游戏分析介绍

进入主菜单选择MINI GAME，就可以玩到《卡修2》附带的4个小游戏。这些小游戏不仅仅是用来无聊的时候打发时间的，也关系到隐藏要素的获得哦！闲话少说，一个个来看看吧！

每个小游戏都有三种难度选择，当完成了简单的难度后就会出现普通难度，然后是困难难度。完成困难难度可以获得相应的Gash。



パティのプレゼンド：连打按键型的游戏，不断的交替连打AB键，卡修就会把鱼吃掉，同时右下角的心就会增长一些，在规定时间内只要把心全部填满就算完成任务了。



合身！ビクトリーム：接下落物的游戏，用左右键控制没有头的ビクトリーム左右移动接住落下来的字母，当然，只有V字形的字母才是合适的，其他的字母只会导致合体失败。当合体失败或者被字母击倒时，快速连打A键可以使他尽快站起来。在规定时间内将右上角的V字图案填满就算通过。当可以使用8名角色时，这个小游戏就会出现。

ベルギムど歌おう：类似于DDR类型的节奏按键型游戏。当按键指令到达フォルゴレ头顶的灯光时按下相应按键即可，在规定时间内只要将左下角的面具提升到划线的位置就算合格，不过由于这个按键指令和背景音乐没有什么照应，所以关掉声音再去玩可能会更加容易些。满足可以使用10名角色、Gash达到10个以上，并且得到Gash“No07 やさしい清磨”时这个小游戏就会出现。



めざせ！ベイリーメロン：躲避类的强制推进型游戏。ビクトリーム骑着摩托车一路奔向山顶，左右键是移动，B键是加速，A键是跳跃。路上会不断遇到石块、落石的干扰，当然同时也能够得到一些水果道具。右下角的哈密瓜数量就是生命数，变成0的话游戏就失败了。行进中碰到石块、落石都会减少生命，而得到一个哈密瓜道具、集满4片小哈密瓜就可以使生命增加。V字形哈密瓜没有什么实际意义，只能用来加分，而绿色的辣椒是绝对不能吃的，因为会让生命减少！满足可以使用10组角色、Gash达到10个以上、得到Gash“No28 Vの体势をとれ！”、且SURVIVAL模式达到LV2时这个小游戏就会出现。



全迷你游戏分析介绍

游戏中一共有50张Gash，需要满足各种千奇百怪的条件才有可能收集齐全。自《口袋妖怪》把收集要素发扬光大后，收集成为了厂商榨取玩家游戏时间的一个惯用手段。当然，单单是那50张Gash的话，恐怕对不熟悉原著的玩家没有任何吸引力，不过眼镜厂在这方面就比较高明：将游戏中比较重要的隐藏人物和小游戏的出现，与Gash的收集有机的综合在一起，使得玩家的收集欲望大大增加。

陆化旺	书看的越多越觉得自己无知，游戏玩的越多越发现游戏不耐玩。
读者资料	21岁，男，663100，云南砚山监狱二监区，兴趣：玩游戏、看书、探知事情真相

No	Gash名称	取得方法
1	石版	任何一人全胜通过BATTLE MODE
2	ラジコン博士	使用キッド&ナゾナゾ博士通过BATTLE MODE
3	ダニ-&ゴルド-	使用卡修&清磨通过BATTLE MODE
4	コルル&しおり	使用卡修&清磨以全TIME UP的方式取胜通过BATTLE MODE
5	バルカンｖｓバルンルン	使用ティオ&惠通过BATTLE MODE
6	ガッシュキャンチョメ	未知
7	やさしい清磨	使用キャンチョメ&フォルゴレ通过BATTLE MODE
8	悪魔の清磨	使用卡修&清磨以全超必杀咒文的方式取胜通过BATTLE MODE
9	ガッシュちゃんへのプレゼント	通过迷你游戏"パティのプレゼンド"的むずかしい难度
10	ウ・ソ	在BATTLE MODE使用キッド&ナゾナゾ博士成功发动五次"ウ・ソ"（指令为↑BR）
11	バッグガッシュ	使用ティオ&惠通过SURVIVAL模式的LV1
12	キャンチョメ兄ちゃん	使用キャンチョメ&フォルゴレ通过SURVIVAL模式的LV1
13	マジョスティック12・その1	使用ティオ&惠以全TIME UP的方式取胜通过BATTLE MODE
14	マジョスティック12・その2	使用バリ-&グスタフ通过BATTLE MODE
15	マジョスティック12・その3	使用キッド&ナゾナゾ博士在SURVIVAL模式使用五次"魔本主人特殊攻击2"（指令为←AB）
16	マジョスティック12・その4	使用ウォンレイ&リィエン通过BATTLE MODE
17	にせものの本	使用ビクトリ-ム&モヒカン-エ-ス通过BATTLE MODE
18	レイラのバトン	在BATTLE MODE打败レイラ&アルベ-ル
19	战栗の雄叫び	使用レイラ&アルベ-ル通过BATTLE MODE
20	ツアオロン&玄宗	未知
21	パティ怒る	使用パティ&ウルル通过BATTLE MODE
22	ビョンコ&アルヴィン	使用パティ&ウルル通过SURVIVAL模式的LV1
23	三角假面卡修	使用ウォンレイ&リィエン通过SURVIVAL模式的LV3
24	殿样卡修	使用バリ-&グスタフ通过SURVIVAL模式的LV3
25	ひかる赤い魔本	与前作通信（或者使用任何一人通过SURVIVAL模式的LV6）
26	月の石	使用レイラ&アルベ-ル通过BATTLE MODE
27	パム-ン	使用ウマゴン&サンビ-ム全胜通过BATTLE MODE。
28	V体制をとれ!	使用ビクトリ-ム&モヒカン-エ-ス以全超必杀咒文的方式取胜通过BATTLE MODE
29	ウマゴンのお母さん	使用ウマゴン&サンビ-ム通过BATTLE MODE
30	テ-ンウマゴン	未知
31	ベリ-メロンダンス	通过迷你游戏"合身！ビクトリ-ム"的むずかしい难度
32	やせた金山	SURVIVAL模式累计达成500胜
33	给食争夺战	使用ラウザルク卡修&清磨通过SURVIVAL模式的LV2
34	ガッシュベルザ・カ-ドバトル	使用ラウザルク卡修&清磨通过BATTLE MODE
35	魔界へ返った魔物たち	使用ブラゴ&シェリ-全胜通过BATTLE MODE
36	ココのイヤリング	使用ブラゴ&シェリ-通过BATTLE MODE
37	ツチノコガッシュ	使用ブラゴ&シェリ-通过SURVIVAL模式的LV3
38	ナオミちゃんのカカカカカ!!	使用レイラ&アルベ-ル在BATTLE MODE打败ゾフィス&ココ
39	ロ-ドの假面	使用ゾフィス&ココ通过BATTLE MODE
40	石のゴ-レン	使用ゾフィス&ココ通过SURVIVAL模式的LV5
41	ベルギム・E・O	通过迷你游戏"ベルギムど歌おう"的むずかしい难度
42	ベイリ-メロン	通过迷你游戏"めざせ！ベイリ-メロン"的むずかしい难度
43	ガッシュ登场	通过迷你游戏"めざせ！ベイリ-メロン"的ふつう难度
44	水野铃芽	未知
45	プロフェッサ-ダルタニアン	使用ナオミちゃん&雷句先生通过BATTLE MODE
46	ワイフ	未知
47	ロップス&アポロ	使用ゼオン&デュフォ-通过BATTLE MODE
48	バルカン・火あぶりの刑	使用バルガン3000&雷句先生通过BATTLE MODE
49	ヨポポ&ジェム	使用ラウザルク卡修&清磨通过SURVIVAL模式的LV4
50	コンプリ-ト画面	收集齐全部前49张Gash

郭昊	那天夜晚我在被子里玩SP，第二天，他们说我和卡卡西一样强，直接带"血轮眼"。
读者资料	18岁，男，741020，甘肃天水第二中学高二4班，兴趣：SP、晓月、动漫、睡觉

禁货猎人 时空冒险者



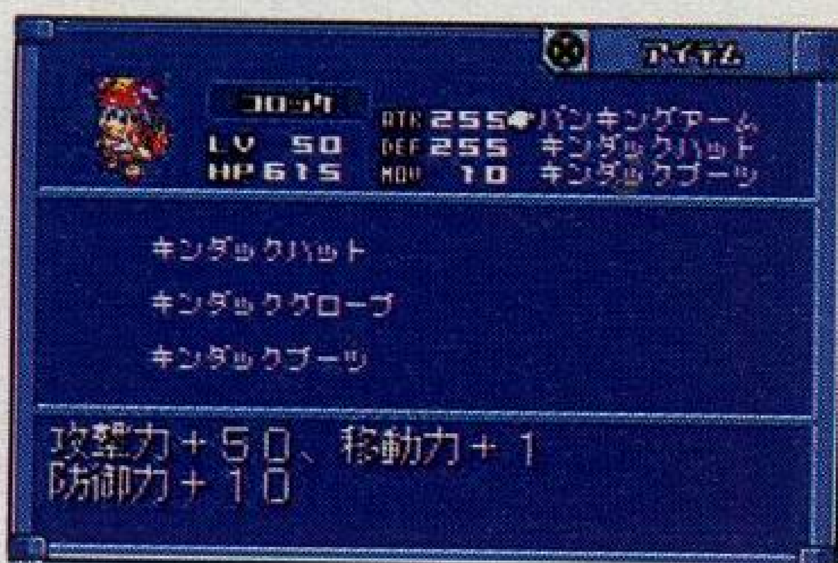
KONAMI	S·RPG	128M
2004.12.09	5040日元	1-4人用



系统操作



游戏采用回合制战棋方式进行，己方最多可以派出八人，战斗采用2D双线FTG的形式。A键跳跃、B键攻击，↓+B可以同时攻击内外两线上的敌人，连打B键因人而异可以形成3至4连击。→→或←←为前冲疾退，↑↑或↓↓为换线。L键防御，R键配合其他键为必杀技。必杀技分六种，分别为R+A、R+B、↑+R、↓+R、→或←+R、R+L；后面三种需要得到禁石板后方可使用，最后的超必杀R+L则需要得到个人的专用禁货与石板组合才能觉醒。同时出拳会相互抵消，然后继续攻击得手的话对方会受到较大的伤害，必杀技也可以互相抵消。



↑可以通过道具来提高人物各项能力值。

本作引入了升级系统，每次战斗后得到一定的经验，积累一定经验值后升级，HP全满并且上限加10，攻击防御各加5，35级以上每升一级，HP全满并且上限加5，攻击加2，防御加1。攻防极限值为255，移动力最大为10，级别最高为50。在宝箱处停留可获得里面的宝物。已经战斗过的地图可以再次挑战。根据阵型差异决定双方出战人数，一场战斗两边总共可派四人，尽量站在一起，即使最坏的情况下也是二对二，战斗胜利后玩家操纵的人物获得100%经验值，其他人获得一半经验值。

—— 菜单说明 ——

战斗指令	
いどう	移动
こうげき	攻击
とくしゅ	特技
アイテム	物品
たいき	待机
ターンしゅうりょう	回合结束
クリアじょけん	胜利条件
地图指令	
MAPに入る	进入地图
バンカーリスト	状态列表
セーブ	存盘
ロード	读盘



流程攻略

在遥远的未来，有一位少年，进行着超越时空的旅行……



彼方からの来訪者

コロッケ（永远的主角）和キャベツ两人聚在河边谈论收集禁货的事情，突然出现了一个长得很像コロッケ的小家伙ハム。眼下，ハム正被一伙来历不明的敌人（キンダック军）围攻，喜欢打抱不平的两人加入了战团。交谈之下，コロッケ惊奇地发现ハム竟然知道自己的名字。本关コロッケ、キャベツ和ハム强制出击，主要是熟悉游戏的操作，没有任

何难点。战后得知ハム与キンダック军竟然来自未来，而其中的关键在于时空之门。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×1，トラッパー×1，アーキャー×1。

兄と弟

寻找兄弟的アンチヨビ与キンダック军狭路相逢，两边言语不合就要动手，这时强敌キンダック军三将军之一バンバンジー出现，只用一招就重创アンチヨビ。コロッケ一行人及时赶到。本关コロッケ、キャベツ和ハム强制出击，ハム告知コロッケ不同的地形会有不同的附加效果。击败所有敌人后バンバンジー再次现身，显示了自身强大的力量后就匆匆离去了。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×2，トラッパー×1，アーキャー×1。

结束ずる力

来到モロコシ町，町里似乎没有人的样子，到了中央的水池，敌人才出现在身旁，为首的是可爱的少女，也是三将军之一的アソニソ。关键时刻，リゾット和プリソプリソ出现，众人开始战斗。本关コロッケ、リゾット和プリソプリソ强制出击。被打得鼻青脸肿的プリソプリソ对アソニソ一见钟情，可是他的尊容实在是惨不忍睹，把MM吓跑了。地图画面有商店，可以用战斗中得到的金货购买装备和物品。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2。

本当の绊

首先由ハム讲解特技的使用，随着级别的提升也会领悟更多的特技，使用特技会消耗TP值，TP值需要在战斗中攻击敌人才会增加(后期还会有“地图兵器”)。正聊得起劲，敌兵出现，一场恶斗在所难免。本关コロッケ强制出击。在障碍后埋伏的敌兵偷袭ハム，结果被プリソプリソ解决。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×3，トラッパー×1，アーキャー×1。

キンダック军の野望

渔村里，コロッケ一伙在探讨キンダック军到现代世界夺取禁货的原因，突然バンバンジー出现。本关コロッケ强制出击。依靠众人的车轮战术，终于打败了バンバンジー，他透露说收集禁货是为了自己的父亲。对抗キンダック军只靠几个人的力量是不够的，コロッケ一行又踏上寻找同伴之旅。

胜利条件：击败バンバンジー。

敌方配置：ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2，バンバンジー。

カラスミと四兽士

カラスミ手下的四名强力战士被キンダック军重重围困，三将军中的バンバンジー和他的兄长エビキリ同时出现，妄想把四兽士收为己用。本关四兽士强制出击。四兽士刚收拾完杂兵，却中了陷阱，纷纷倒地人事不省。ウスター和T·ボーソ结伴出现，T·ボーソ仍然在梦游……コロッケ他们也赶到现场，给四兽士解了毒。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2。

时空の扉を求めて

コロッケ等人为了寻找ハム所说的时空之门来到了モロミ旅道，被吵醒的T·ボーソ歇斯底里地要求睡觉，敌人也在这个时候出现在眼前。本关コロッケ、プリソプリソ和T·ボーソ强制出击。大家都毫无损伤，只有プリソプリソ被打得鼻孔窜血，好惨……

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×3，トラッパー×3，アーキャー×4。

里切りか真实か

在树林里，コロッケ等人正在寻找时空之门，门没找到，反而惹来了キンダック军。令人惊奇的是，フォソドウォー竟然站在バンバンジー一边。フォソドウォー假意与コロッケ对打，然后便加入到己方，用地图兵器连打11人，不过，敌人一方的援军也出现了。本关コロッケ和フォソドウォー强制出击。バンバンジー败走麦城，逃跑之前还不忘威胁一句：下次就是你们的死期。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×2，トラッパー×3，アーキャー×2，バンバンジー。



↑恐怖的十格移动力！

未知への扉

眼尖的ハム一眼就看到了时空之门，不过キンダック军早已在门口布下重兵。为首的エビキリ叫嚣着要打倒ハム，不过这一次他可不能如愿以偿了。本关コロッケ强制出击。在狼群战术的轰炸下，エビキリ不出几个回合就挂了。全员准备，穿越时空之门！四兽士与三将军来到カラスミ面前，向他报告了这件事情，出于某种目的，カラスミ与キンダック

军开始合作。在遗迹的地图画面可进商店，用特殊金货购买强力装备。
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：ファイター×3，トラッパー×3，アーキャー×3，エビキリ。

运命の出会い

虽然跨越了时空，可大家都禁不住巨大的冲击，稀里哗啦的倒在地上。コロッケ把大家叫起来，本来是要去未来的，结果却回到了过去。这倒是个收集禁货的好机会。结果无巧不成书，遇见了バーグ告诉了コロッケMAP技（也就是地图兵器）的存在。本关コロッケ、フォンドウォー和バーグ强制出击。
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：チンピラ×9。



↑コロッケ三人组，ハム、コロッケ和バーグ。

禁石板の谜

谈起禁货的话题，ハム又给大家上了一课，把禁货与石板组合可以增强能力，如果得到个人专用的禁货还可以领悟更强的能力。本关コロッケ、プリンプリン强制出击。战后大家开始寻找石板，プリンプリン边找边吹牛，结果还是キャベツ发现了禁石板。プリンプリン得到以后得意地宣称コロッケ已经不是他的对手了，コロッケ出招，プリンプリン倒……关于石板的事情在攻略后面有专门的说明。过关后地图出现禁石板选项。
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：チンピラ×8。

复活のカラスミ

通过时空之门，キンダック军也来到了过去。见到了三将军中的アンニン，为了争夺禁货开始战斗。本关コロッケ强制出击。而后，本应该早已被打败的カラスミ与手下的四兽士出现！因为是在过去，那时的カラスミ还毫发无损。为何他们会加入キンダック军一伙呢？コロッケ心里产生了疑问。总之，为了防止未来被破坏，コロッケ等人的旅行还会继续下去。
胜利条件：初期敌全灭。后期四兽士任一击破。
敌方配置：初期ファイター×4，アーキャー×4。后期チンピラ×6，四兽士，カラスミ。

3つ巴の战い

フォンドウォー与四兽士中的フカヒレ一对一决胜负，本来以为会轻松取胜，不料バンバンジー突施偷袭。正当フォンドウォー的生命危在旦夕的时候，シャーベット及时出现挡住致命一击。本关コロッケ、シャーベット强制出击。原来シャーベット是通过时空之门才到达这个时代的。
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：ファイター×4，トラッパー×3，アーキャー×4，カラスミ兵×1。

兄弟の绊

アンチョビ也回到过去寻找兄长，没想到竟遇到了バンバンジー。アンチョビ现出真身准备报一箭之仇，他的兄长カラスミ出现并制止了他。原来，カラスミ是为了禁货才假装合作，实则利用キンダック军。コロッケ一伙也到了，兄弟携手离开，留下四兽士进行战斗。本关コロッケ强制出击。战后问起カラスミ与キンダック军合作的原因，四兽士缄口不谈，确实有必要进行调查。
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：カラスミ兵×6，四兽士。

禁货ゴーゲトの行方

カラスミ兄弟关于利用キンダック军的谈话被バンバンジー听到，双方正要开战，コロッケ等人也来到旁边，于是バンバンジー成了众矢之的。本关コロッケ、シャーベット强制出击。随后，杂兵又来骚扰，无非是拖延时间而已。
胜利条件：初期击倒四兽士，バンバンジー，カラスミ兄弟中任何一人，后期敌全灭。
敌方配置：初期四兽士，バンバンジー，カラスミ兄弟，カラスミ兵×4。后期ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2，カラスミ兵×4。

最强のバソカー、タロ

到了港口，遇见了一个染着彩虹头的人，叫做タロ的他露了一手隔山打牛的绝技，全体惊叹。タロ听了ハム的介绍后，打算帮助他们。三将军中的老大エビキリ出现，一场恶斗不可避免。本关コロッケ强制出击。伤势未愈的エビキリ怎么会是コロッケ一伙的对手，他急忙招来几个喽罗当挡箭牌。タロ使出隔山打牛，瞬间清场，エビキリ抱头鼠窜而逃。四兽士出现，告知コロッケキンダック军在矿山有所行动，出发！
胜利条件：敌全灭。
敌方配置：初期トラッパー×4，アーキャー×2。后期トラッパー×4，アーキャー×2，エビキリ。

キンダック军の陷阱

バンバンジー已经在矿山恭候多时，他早已布置好天罗地

网等待コロッケ等人。本关コロッケ强制出击。开始兵力不多，直到カラスミ兄弟等人现身才要开始真正的战斗。可是カラスミ眨眼间将杂兵全灭，バンバンジー也受了伤，而アンチヨビ破坏了矿山的支柱，原来是报之前被打的仇。三将军同时现身，エビキリ说时空之门已经打开，于是三人撤退。カラスミ兄弟尾追不舍，四兽士留下与コロッケ等人战斗。终于赶在矿山崩塌之前逃出生天。时空之门缓缓开启，众人前往未来的世界。

胜利条件：敌全灭。后期5回合内敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2，后期ファイター×2，アーキャー×2，四兽士。

初めての未来

未来的矿山已经变成了现代化的工厂，众人在流连于工厂的时候，敌人出现了。本关コロッケ强制出击。随后カラスミ一行也到了未来，留下四兽士作为对手。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×3，トラッパー×3，アーキャー×4，后期カラスミ兵×3，四兽士。

炎よりも熱いもの

到了ハム的家乡，看到未来的港口竟然变成了空港，タロ十分吃惊。エビキリ带领众多杂兵埋伏，结果被ハム一招バーグ拳打倒在地。本关コロッケ、バーグ和リゾット强制出击。打败的エビキリ交出了禁货，四兽士中的两人出现并堵住他的去路，ハム与コロッケ使出バーグ拳帮助他解围。然后再与カラスミ军交战，快速胜出。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×4，トラッパー×2，アーキャー×2，エビキリ。后期カラスミ兵×8，四兽士中的两人。

変わり果てた町

这里早已被キンダック军占领，コロッケ一伙刚到地方就被发现了。本关コロッケ强制出击。战胜两波敌军以后，许久不见的美女アソニソ露面了，大好机会プリンプリン怎能放过，急忙大献殷勤，结果把MM吓哭了……从アソニソ那里得知下一个目的地是火山，不过到那里还要经过水道与沙漠。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×1，后期ファイター×2，トラッパー×2，アーキャー×2。

纯白のバソカー

先通过时空之门到现代世界，大家照例趴在地上歇了一会儿，T・ボーン继续梦游中。开始探索水道，不想遇到了ダイフクー。他得知コロッケ等人的目的以后强烈要求参入，继续寻找水道的时候，敌人出现。本关コロッケ、ダイフクー强制出击。击败アソニソ以后，ダイフクー透露水道在遗迹的方向。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×4，トラッパー×2，アーキャー×2，アソニソ。

2人の姐妹

バーグ与タロ在寻找水道，看出タロ心中还有一些犹豫，バーグ便鼓动他的斗志。正说着，来了一对MM，ポー与テト，因为她们持有禁货，被キンダック军追赶到此。本关初期バーグ、タロ强制出击。干掉侦察兵后敌我双方大部队赶到。后期タロ、ポー与テト强制出击，战后两人加入，コロッケ一方同伴的数量又增加了。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×2，トラッパー×1，アーキャー×1。后期ファイター×4，トラッパー×3，アーキャー×3。

変わる历史

几经周折到达水道，结果バンバンジー挡在面前，水道也被岩石堵住了。タロ自告奋勇出战，结果几个回合就不支倒地。原来水属性的バンバンジー在有水的地方会增强自身的力量。本关タロ、ポー与テト强制出击。タロ又中了一招，不过在两位MM的助力下很快回复，三人协力做掉了バンバンジー，最后タロ奋起神威，用奥义将岩石击碎，开通了堵塞的水道。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×4，トラッパー×4，アーキャー×2。

素直になれない思い

到了未来的洞窟，コロッケ和プリンプリン连过了几座木桥，在尽头遇到了三将军中的アソニソ。コロッケ与对方悠闲地聊天，MM友情赠送了特殊禁货。本关无战斗。

灼热の砂漠

来到沙漠，酷热的温度令众人十分难受，而久违的エビキリ也挡在了前面。本关コロッケ、バーグ与ハム强制出击，然后エビキリ展示了真正的实力，一招地图兵器威力惊人，バーグ替コロッケ接下，然后伏兵出现。不过コロッケ系三人组大显神威，顷刻之间就取得了胜利。

胜利条件：初期击倒エビキリ，后期敌全灭。

敌方配置：初期エビキリ。后期ファイター×4，トラッパー×4，アーキャー×4，エビキリ。

Jason King	偷偷买来的PSP若被老妈发现，就说这是国产大屏幕手机；GBASP则说是新型化妆盒；NDS就是现代的文具盒，看，还送枝小圆珠笔呢！
读者资料	19岁，男，200235，jasonking0428@yahoo.com，兴趣：游戏、动漫、音乐

绝望よりも深い场所

进入敌人老巢キンダックの城，商议之后大家决定一鼓作气打倒对方首脑キンダック，本关コロッケ强制出击。敌方的援兵面对己方的强大战力很快败北，キンダック被打倒后召出最强战士バソキソグ（一只小虫），瞬间撂倒バーグ与リゾツト。キンダック趁机使出地图兵器，众人被打飞……为了打败敌人，必须要收集各地的禁货。

胜利条件：打倒キンダック。

敌方配置：初期ファイター×4，トラツパー×2，アーキャー×3，キンダック。后期ファイター×2，トラツパー×3，アーキャー×3，キンダック。

绝望の中の希望

アソニソ又来给众人提供帮助，送来了特制的眼镜（可以发现隐藏的禁货），出发——本关コロッケ、ハム和リゾット强制出击。首先是时空之门附近，然后到现代的树林，最后去了火山。

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：遗迹处カラスミ兵×5。树林处ファイター×2，トラツパー×1，アーキャー×2，火山处无敌人。

バソキソグ、再び

再度来到未来，众人准备与敌方进行最后一战。这时，キンダックの城里一片光芒闪过，キンダック感觉自己的力量正在源源不断地增长。他感觉到コロッケ一伙的威胁，下令召集三将军，集结所有兵力一决胜负。本关无战斗。

アンチヨビの思い

进城前众人先喊了几声口号壮胆，结果发现カラスミ他们也来了，他们也是来打倒キンダック的。而三将军站在キンダック周围，商议的结果是カラスミ军先进攻。在カラスミ即将攻到キンダック身旁的时候，敌人的地图兵器又发挥了作用，众人被打回起点。再次抖擞精神向前攻击，アンチヨビ为了保护哥哥而使出舍身技，バンバンジ—用地图兵器轻松解决。不料四兽士之一タソタソメソ从他身后突袭，アンチヨビ也再次使出舍身技，三人同时身受重伤。コロッケ与カラスミ决心并肩作战，打倒キンダック！

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：ファイター×2，トラツパー×2，アーキャー×2，三将军和キンダック。

最强タッグ诞生

カラスミ加入后提出了条件，要コロッケ把禁货交还给他（禁货是カラスミ的父亲制作的），コロッケ不顾同伴的反对同意了条件。本关コロッケ、ハム强制出击。战胜三将军以后，キンダック逃进城里，コロッケ一方乘胜追击。

胜利条件：击败三将军，或者击败キンダック。

敌方配置：三将军，キンダック。



↑キンダック军三将军。

绝体绝命の危机

キンダック凭借巨大的力量将三将军复活，コロッケ与アソニソ谈笑风生，旁人大汗……本关コロッケ、シャーベット强制出击。アソニソ决定退出战斗，使得キンダック大为光火。当打得只剩他一人的时候（在这之前是练级的好机会，大家围着41级的キンダック尽情的练吧），キンダック现出真身，一招就把所有人打出城外，而敌方援军蜂拥而至。己方费尽九牛二虎之力打到他的面前，バンバンジ—和他的兄长エビキリ挡在コロッケ等人前面，希望劝说父亲恢复原样。可是キンダック已经失去理智，甚至开始攻击他的儿子。关键时刻カラスミ把珍藏的禁货给予コロッケ系三人组，还有一个条件，就是一定要打倒キンダック！

胜利条件：敌全灭。

敌方配置：初期ファイター×3，トラツパー×3，アーキャー×3，三将军和キンダック。后期ファイター×3，トラツパー×3，アーキャー×3。



↑变身后动物凶猛的总BOSS。

希望の力

コロッケ系三人组得到了特殊禁货以后，领悟了新的必杀技。强攻之下迫使キンダック使出绝招把三人打倒，随后召唤出新的敌人。本关コロッケ系三人组、カラスミ强制出击。战胜后，カラスミ拼命挡住了キンダック的重击。

胜利条件：打倒对方9人以上。

敌方配置：ファイター×1，トラツパー×5，アーキャー×4。



↑牛角BOSSキンダック。

李琳	是游戏让我与男友见面相识，也许我们爱他的角度不同，但我想让他知道他喜欢的也是我喜欢的！
读者资料	19岁，女，300060，天津市，兴趣：漫画、游戏

新たなる未来へ

只剩下コロッケ三人组了，他们正准备上去拼命，其他同伴出现了。一阵热血台词把コロッケ感动得鼻涕都流了下来，终于，最后一战拉开了帷幕。本关初期コロッケ系三人组、リゾット，后期コロッケ三人组强制出击。一个回合爱出风头的プリンプリン就被摆平了，タロ、リゾット和シャーベット同时出招也无法奏效。バーグ挺身而出，用强光封住了キンダック的视线，コロッケ三人组抓住转瞬即逝的机会，各自使出新领悟的必杀技。决战开始！只能一对一决胜负，不过很好打，到内线跳起暴敲BOSS的头即可。

胜利条件：打倒究级体キンダック。

敌方配置：50级的キンダック。



↑最终BOSS也甭想打着俺。



↑轻松结束战斗！

结局：失败的キンダック决定自爆，三将军出现试图劝说父亲，可是毫无效果。众人只好撤退，アンニン流着泪与父亲道别。众人来到时空之门，尽管有着牢不可破的友情，可毕竟来自不同的时代，分别的时候来到了。兄长カラスミ与アンチョビ以及四兽士道别，バーグ和タロ回到过去，コロッケ与伙伴回到现代，ハム与三将军则留在未来。ハム突然破坏了时空之门，他对惊讶的三将军解释说不能老是依赖コロッケ他们，未来是要靠自己的双手去创造的。

カラスミ回到了自己的王国，继续当他的老大。

港口，バーグ学会了タロ的隔山打牛，得意地向タロ炫耀。四兽士各自走向不同的方向，其中一个捡到一块钱，结果倒霉地被アンチョビ的舍身技打倒。

コロッケ在现代的伙伴们也各奔东西，キャベツ紧跟コロッケ，结果被草根绊倒。

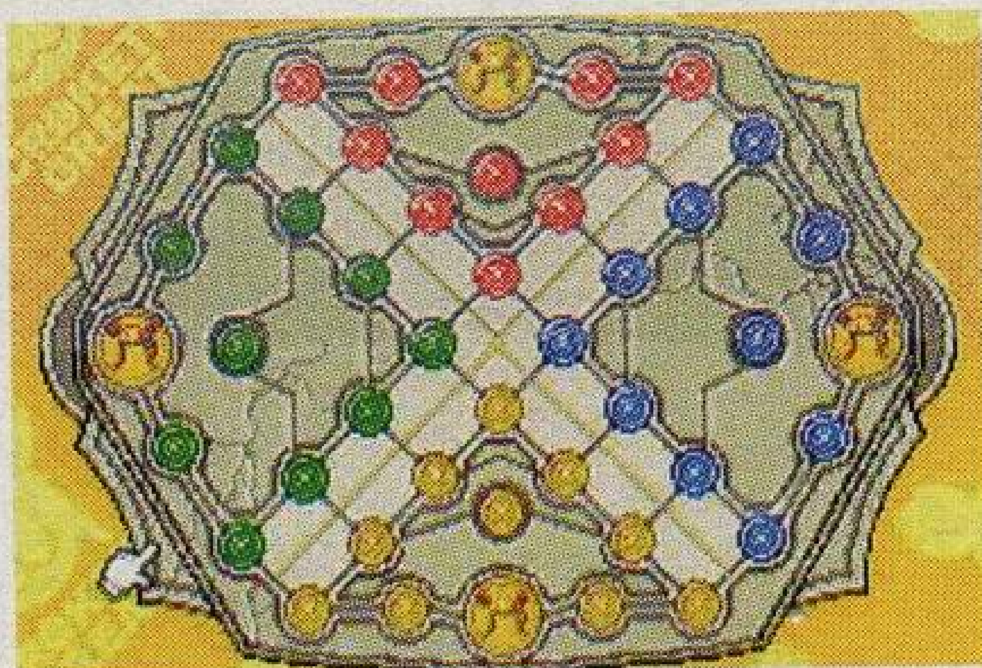
ハム站在河边，回忆当时被キンダック军群殴，然后为コロッケ和キャベツ所救的情景……



↑コロッケ与伙伴们道别。

禁石板的话题

石板与禁货结合而成的禁石板可以大幅提高个人能力，根据禁货种类的不同而有所差异。禁货分为四种，赤色的力之禁货，青色的技之禁货，绿色的守之禁货与黄色的速之禁货。每种禁货有四级提升空间，分别需要1—4枚禁货，满级的话每人每种需要十枚，而最后的第四级还需要一枚个人专用的禁货，往往是从剧情发展时得到。只通关一次是无论如何也收集不齐的。



力之禁货	
一级	攻击+20
二级	けずり伤害几率上升
三级	必杀技威力加倍
四级	超必杀威力加倍

技之禁货	
一级	TG消耗量减少
二级	新必杀觉醒
三级	新必杀觉醒
四级	超必杀技觉醒(R+L)

守之禁货	
一级	防御+20
二级	HP上限+100
三级	一回合回复50HP
四级	20以下的攻击无效

速之禁货	
一级	移动+2
二级	升级所需经验值减少
三级	一回合二次移动
四级	所有必杀出招时间减少

二周目会继承之前的禁货和级别。希望通关的玩友们尝试一下以寡敌众的滋味，实在无法用语言形容。（三个人围殴我一个，因为本人防御过高所以不费血……乐胜）过关以后养成模式里增加ヤキソバ。



文/NW旅团 来自东北的修罗
责编/暗凌

张庆	半夜月前，我忍痛与心爱的掌机说再见，但我知道，不久的将来，我仍会选择你，曲折坎坷是你伴我一起度过，I need you forever!
读者资料	22岁，男，330063，江西南昌，兴趣：游戏、了解业界新闻等



研修医 天堂独太 完美剧情攻略

TENDŌ ✚ DOKUTA



SPIKE	AVG	对应触笔
2004.12.02	5040日元	1人用

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/暗凌

由SPIKE公司制作、在发售前曾大肆热炒并拥有一定期待度的《实习医生 天堂独太》不仅是款题材新颖的医院冒险游戏，其同时也是NDS上的第一款原创游戏。玩家将扮演实习医生即主角天堂独太以医院为舞台来发展剧情、诊治病患，由于其系统和人物的设定在很大程度上借鉴和模仿了GBA上的人气法庭冒险游戏《逆转裁判》，尽管还稍显稚嫩，但仍受到了广大文字游戏Fans的青睐，另外在剧情方面的表现也得到了一定的肯定，尽管作为首作的本作收尾仓促，难免心存些遗憾，不过相信将来其续作定会更加出色。



本作具体在系统上的表现充分贯彻了逆转的思路，不仅要依靠类似法庭记录的“病历记录”来发展剧情或进行手术，还要利用模仿心锁系统的“说得系统”来取得关键性进展，最后还要像在法庭上举证逆转那般的在手术室中打破“纠纷系统”来逆转不利的手术局面；其在人物设定方面更能让人感觉到逆转的影子，不仅有像成步堂这样的出道新人天堂独太，也有绫里千寻一样的恩师角色麻生铃，当然也少不了绫里真宵那样可能催生出爱火花但在工作上也不失为好伙伴的星幸；本作最大的特点，同时也是自身所独有的则是那充分利用到NDS触摸屏特性的诊断和手术操作，其也是作为游戏本身最大卖点的关键要素而吸引着大家的眼球，下面就请随我们一同进入这款紧张、风趣和感人的医院冒险游戏吧。

✚ 第一话 误诊

独太：现在开始我将正式踏进这圣命医大附属医院，感到有些紧张，所以今天一定要给自己加油！（整理了一下自己的衣服，正式出发迈进了医院，但身后伴随而来的是警车的长鸣……）

踏进医院后首先来到挂号处（受付ロビー），这里排队等候挂号的人还真不少，独太觉得照规矩还是应该先去问候泽井教授，正欲前往，这时一位女护士突然神色紧张地出现在独太面前：“医生，大事不好啦！现在有一个急患的老太太麻烦您来看看！”



“哎？哎？叫我医生……莫非，这已经是我的工作了？”独太对这突如其来的状况似乎还没有什么准备。

“这当然了啊！不管怎样，请您马上来看看！”那女护士又忽地一下跑开了。

“啊……请稍等，让我准备一下马上就来……”独太决定随她去看看，并得到“???”护士的人物记录。



来到急症室，只见一年事已高的老太太躺在那不断地呻吟，看样子真的很痛苦，而那位女护士也显得相当地着急，不断地催着独太快想办法，并递给其关于这位急患病人的资料，得到“老太太”的人物记录，同时还得到医疗道具“听诊器”。此时老太太已经痛得在不断地咳嗽，并哀求着独太尽快作诊治，所以立即查看一下病历记录，选择“老太太”的人物记录。旁边那位女护士又建议先进行听诊，于是选择医疗道具

吴夏炜	虽然现在的学习已经很紧了，但我对掌机的热情永远不会减。
读者资料	18岁，男，054024，河北邢台第一中学高三16班，兴趣：掌机、篮球、PG，QQ：1624576

"听诊器"，但老太太在这呻吟折腾得这么厉害，显然是无法顺利和准确地进行听诊。还是通过问诊来了解一下吧，选择"老太太"的人物记录。



"老太太，您到底是什么地方痛呢？"独太关切地问道。

"膝盖……哎哟喂，我的膝盖！"老太太孱弱地回答道。

"啊？膝盖？……"独太似乎有点疑顿。

"啊！对、对不起！我忘了……"那位女护士突然道歉并捶胸顿足地自责起来，"我之前太着急了忘了告诉医生您……笨蛋笨蛋笨蛋！我真是个大笨蛋！"

"哎呀、没关系，你不必如此自责啦……"独太礼貌性地劝解道，"不过既然是膝盖痛的话，那么应该……"

"触诊！从膝盖附近进行试探性地触诊来确定。"女护士又给独太支招了，"医生，下面就拜托您了！"

接着进行触诊，触摸老太太的膝盖一带，不过刚刚碰到她的膝盖其便痛得大叫一声后昏厥休克过去，没有了呼吸，似乎心脏也停止跳动了。这一情况吓坏了独太和那位女护士，于是两人又决定进行心脏按摩，并以此来确保气管通顺。不一会儿果然见到成效了，老太太又恢复呼吸开始咳嗽并痛苦地叫喊道："你、你们难道要杀死我吗？"独太也庆幸着她终于能够醒过来。



↑触诊其膝盖部位。



↑进行心脏按摩。

"对、对不起！刚才都是因为我的过错差点让您死掉……"那女护士自责地快要哭了并又一次捶胸顿足地嚷道，"笨蛋笨蛋笨蛋！我真是个大笨蛋！"

"啊、没关系的，你不必如此自责啦……"独太再一次劝解道。

而正在此时，一位看起来年龄很大的胖女护士出现了，责问着这里发生了什么事，从那小女护士的反应看得出这是她的上级，名叫弗朗斯。显然弗朗斯对于下属在这里对急患的处理方式感到不满，并责问其为何不通知外科医生一起来诊治急患，而是找来这位从未见过的医生，那位小女护士于是又开始"笨蛋笨蛋"式的自责，接着便急忙出去找外科医生了。随后弗朗斯开始质问起眼前这个陌生的小医生独太，出示"天堂独太"的人物记录。不过当弗朗斯得知独太的身份后突然变得比刚才教训人时的样子和蔼多了，对刚才的失礼态度表示了歉意并介绍道自己是这里的护士长，全名是"弗朗斯·真纪子·樱田"。这个名字显然让独太很吃惊，护士长还满得意地作了番解释，并作出小鸟依人的姿态让独太今后直呼其弗朗斯即可，得到"弗朗斯"的人物记录。由于考虑到辐射问题，医院内禁止使用手机，但为了保持相互间的通讯联络特别是有紧急状况出现时，护士长交给独太一部院内专用的电波和辐射较弱的无线通讯器PHS，得到医疗道具"PHS"。接着一阵点头哈腰的感谢和恭维的俗套话之后，大家也该各忙各的事去了，独太还是打算先去见泽井教授，不过目前只有两个地点可以前往，分别是院内的护士站(ナースステーション)和医生办公室(スタッフルーム)。

护士站现在还没有人在，所以先前往医生办公室，独太一进去就见到一位表情严肃且还戴着红墨镜的女医生冷言道："似乎从未在这里见过你，无关的外人禁止入内！"，那么就只好再度出示"天堂独太"的人物记录作自我介绍，显然她对于独太这个二流医大毕业的人能来此实习感到疑惑，便追问其为何能来到这里以及与泽井教授的关系，选择"泽井恭介"人物记录2进行回答，尽管泽井在其学校也曾作为教授教过他，但自己也不清楚具体为何有幸能来到圣命医大附院。那位女医生似乎有点不爽了："为什么你一个二流、三流医大毕业的人今天也能来到这里实习，泽井教授为什么会选择你！"

就在这个气氛有点紧张的时刻，一位用红毛巾不断擦拭着自己满头大汗的胖医生出现了并自言自语道："没想到4月份的天气也能如此地炎热……"独太又是自我介绍后得知原来他是内科的柏木庆一医师，同时也是刚才那位女医生的指导者，寒暄后也了解到刚才那态度不爽的女医生原来也是这里的实习医生，名叫上户爱，只不过比独太早来一年，如今正是其第二年的实习阶段，这时得到"柏木庆一"和"上户爱"两人的人物记录。尽管对方态度很差，但独太还是很有礼貌地对学姐表示了问候，随后上户因为要参加院内的会诊而离开，看到仅剩下柏木医师和自己，于是独太向其询问关于上户的情况，特别是刚才其态度为何显得那么不爽，出示"上户爱"的人物记录。柏木于是又开始擦汗并解释道这其中有特别的理由，原来她的恋人也是比自己低一年级与独太一样今年成为实习医生，而且正好今春也从著名的圣命医科大学本部毕业，理所当然应该进入现在这个医大的附院，但却因为独太的到来占据了名额而不得不被分配到其他的医院，失去了与恋人上户在同一单位共事的机会，再加上独太作为一个二流医大毕业的学生居然能受到泽井教授的青睐，故而上户才会对他感到妒忌和愤恨，得到"上户爱"的人物记录2。

随后柏木又提醒独太应该先去拜见自己的指导医师，不过独太对此感到一脸茫然，因为他并不清楚谁是自己的指导医师。继续大汗的柏木提示到是麻生铃医师，得到"麻生铃"的人物记录，显然现在对麻生的了解相当匮乏，所以出示"麻生铃"的人物记录进行询问柏木到哪里去拜见她。柏木开始加快擦汗频率了，

官枫	玩掌机是我一生最快乐的时候，朋友说我玩掌机实在太疯狂了。
读者资料	13岁，男，512026，广东韶关新华南路邮电局宿舍南座903，兴趣：打机、看漫画

称要找到麻生医师并不是件容易的事，所以他暂时也不清楚其在哪里，说罢便因为自己还有其他事要忙而离开了，下面独太只得自己去四处找找。

现在护士站终于有人了，但护士小姐也并不清楚麻生在哪里，不过现在追加了新地点“第一病栋”，那么就前往吧。不巧在这里又遇到了正在会诊中的上户，独太虚心地向其问讯在哪里可以找到麻生医师，她不屑地提示到可以使用PHS联络，再问其麻生的PHS号码，她敷衍般地表示她也不知道后便匆匆离开。接着只有去挂号处再看看能不能找到什么线索了，与接待员交谈，具体的他也不清楚，不过其提示独太多留意铃铛，因为麻生的颈上常系着一对铃铛。那么再走第一病栋看看吧，遇到一位满头虚汗、身体看起来很差劲但手上却拿一小计算器的老病人，其不断地叫嚷着要见自己的女儿，并且还想到医院的中庭找自己的女儿。

当独太又是一片茫然之时，弗朗斯护士长又出现了，并责问那老病人其主治医生怎么不在这，不过当其她见独太也在这里时，突然表情和脸色又变成可爱状……接着弗朗斯又劝那位老病人内藤先生尽快回病房休息，没想到精神状态恍惚的内藤却出口骂其为“欧巴桑”，下面将要发生的事可想而知了，顿时脸色大变已成怒态的护士长大娘用其强悍的体魄从后反捆式地抱着内藤像缚小鸡似地要将他逮回病房。见状独太突然打断并询问弗朗斯关于麻生医师所在的地方，出示“麻生铃”的人物记录，不过她并未理睬便押着内藤回病房了。

那两人刚离开，这里却传来断断续续的抽泣声，从背影看上去挺像最开始独太遇到的那位冒冒失失的女护士，于是出示“???”护士的人物记录进行询问。果然就是她，其之所以在这里哭泣是因为666病房的病患因为病情恶化而生命垂危，她觉得这可能是自己平时的护理工作做得不够好，感到失职，所以懊恼地在这里哭泣，并且又开始那个招牌式地捶胸顿足：“失职！失职！我是个笨蛋笨蛋笨蛋！”当然独太依然很配合地安慰，不过没想到她这时却一下扑到独太的怀中，靠着他的肩膀哭起来了。片刻后似乎情况稍微好了一些，这位可爱的女护士又害羞地笑了起来，并对刚才的举动表示歉意。见其无事后，独太又开始作自我简介，接着她也介绍到自己是去年开始刚在这里工作了一年的护士，名叫星幸，得到“星幸”的人物记录，也许是觉得自己比独太早来这里一年，所以俏皮地装出一副老大姐的姿态称独太为后辈，要是有什么不清楚的事情统统问她便是。那么就不客气了，首先要问的话题还是麻生，出示“麻生铃”的人物记录，这回算是遇到热心人了，星幸介绍道麻生是名优秀的心脏外科医师，有着“神之手”的美誉，得到“麻生铃”的人物记录2，不过至于现在麻生医师具体所在的地点，她也不清楚，但现在可以陪独太到院内各处走走，也算是介绍一下这里的基本情况吧。

现在追加了新地点屋顶(屋上)，去看看吧，之后再分别到其他几个地点都走一通，可以从星幸那了解到各处的基本情况。所有地点都去过后星幸便领着独太来到医生办公室，这里有关于先前那位老病人内藤的病历资料，于是俩人又谈到关于其的病况。原来内藤是因为患有严重的狭心症而入院，他没有别的亲人，只有唯一的一个女儿，但父女俩已经有很多年没有相见了，他也没有自己女儿的下落，成天思女心切、积忧成疾而患上了狭心症，现在病情已开始恶化了，目前对其的内科治疗收效甚微，得到“内藤治夫”的人物记录。出示“内藤治夫”的人物记录作进一步询问，了解到内藤因自认为曾在医院内见到过自己的女儿，思女之心变得更加急切，所以天天闹着要去找她，但也正因为此而造成病情的恶化，得到“内藤治夫”的人物记录2。独太又向星幸询问了内藤所在的病房，得知是第一病栋110号病房后于是决定前往探望一下。







来到第一病栋治夫的病室，一进门就看见弗朗斯在此怒斥内藤，看来刚才的“欧巴桑”后遗症依然还在发挥作用，不过内藤也并不示弱地闹着要去中庭见女儿，争执不下后内藤又开始骂欧巴桑了……大娘怒了，吼道：“我叫弗朗斯！弗朗斯·真纪子·樱田！”见如此火爆的场面独太只得轻声地插一句问关于内藤的情况，出示“内藤治夫”的人物记录。见独太出现，二人暂停争吵，大娘又开始笑脸相迎了……得到“内藤治夫”的人物记录3，原来内藤和自己的女儿玛雅已经有5年时间未见面了，接着其又拿出一张玛雅学生时代的照片出来，并说自从她到纽约去做舞蹈演员之后至今就杳无音讯了，他预感自己的女儿就在医院内，并且在中庭就能找到，但显然弗朗斯不允许他这样一个重患随意四处走动，不过独太表示愿意帮忙寻找，但希望内藤能把这张照片借给他用，得到道具“玛雅的照片”，并追加新地点“中庭”。

刚到中庭，独太就被一个足球撞个满怀，原来是位反戴着棒球帽的小病患，其跑过来表示了歉意后介绍到自己是这里的小病人，并且还是重患，名叫光，得到“光”的人物记录，但以他现在这状态来看，似乎很健康，不像患有重病的人……他和独太倒还挺谈得来，并亲切地叫其哥哥，当独太作到自我介绍时，小光却称他已经知道了，原来是爱姐告诉他的，也就是上户爱。小光问独太能不能陪他玩会足球，独太婉拒道自己受人之托来找人所以暂时不能陪他玩，不过热心的小光追问独太是找什么人，或许对医院有所了解的他能够帮上忙。那么就不客气了，于是出示道具“玛雅的照片”，小光看后表示尽管自己不认识，但建议独太去找人称“手镜之平吉”的平吉，尽管他也只

是这里的病患，但这所医院内没有哪个女人能够逃脱他的视野，其对于这里所有女性的生日等资料都了如指掌……

刚说到这里，上户爱便板着脸出现了，显然是由于独太在这里的原因。她拉着小光要其回病房进行体温检测，看得出来小光不是很喜欢这样一个成天一副苦瓜脸的姐姐，所以嚷着要独太陪他玩，不过考虑到他还是病人，所以独太表示现在不能陪他玩但愿意与其一同回病房陪他进行温检，这显然不是上户爱愿意看到的情形，于是对独太怒吼道这是自己负责的病人，其没资格跟着一起来，说完其便强拉着小光回病房去了。

那么独太还是去找平吉吧，到挂号处的接待员那打探一下平吉的病房，当确认是那位手镜之平吉后，其告诉独太病患深草平吉朗住在第二病栋的505号病房，追加新地点“第二病栋”。刚到那里，就惊闻一惨叫，于是来到发出惨叫声的房间中一看，是先前最初急症的那位老太太，口中不断地骂着“你这个色情狂！”，从旁边的护士那了解到，原来她被平吉偷窥了，见怪不怪的女护士则不断地安慰她，不过老太太还是愤愤地嚷着“那个色情狂！叫我以后怎么嫁人”，那女护士又向独太介绍了一些关于平吉的情况，那人有着手拿一面小镜子来进行偷窥的恶趣味，院内的女性们对其都闻之色变，对于护士们来说对其更是防范有加，但往往都防不胜防，而且经常是得逞后便逃之夭夭一个人躲起来变态式地对着那小镜子回味，所以要找到他也不大容易。

接着独太便走出病房准备去寻找，不料刚出房门又传来一声惨叫，显然是又有新的受害者了。这时只见一个手拿小镜的糟老头出现在独太面前，并自言自语道：“好白的内裤，真是无瑕地白啊……南无阿弥陀佛……”要是没猜错的话，这人就是传说中的平吉了，接着星幸追着其出现，看来这回的受害者是她。这时这位厚颜无耻且对刚才的龌龊行为显得若无其事的平吉开始作起了自我介绍，得到“深草平吉朗”的人物记录，当独太也作自我介绍后，平吉见其是才到这里的新人，于是开始炫耀自己的“战绩”了。独太出示道具“玛雅的照片”，平吉看后得意的表示知道，并故弄玄虚地称自己有超能力并开始作法，一阵观音菩萨什么什么之类的咒语后便一溜烟地跑开了，独太也跟着追了上去。

一直随其追到了医院的茶水室内，平吉指着其内的一个人对独太说那就是他所要找的人，但看着那位穿着前卫，皮肤黝黑的女性，独太觉得其和照片上的人差别太大，而且看起来还并不像日本人，不过平吉依然很肯定地告诉他那就是其要找的人，然后就一溜烟地跑开了。既然如此，尽管和照片上的人不大像，独太还是决定问下试试，于是便壮起胆子问她是不是内藤玛雅，大大出乎其意料的是居然对方作出了肯定的回答，得到“内藤玛雅”的人物记录。随即独太就表明了自己的来意，是受内藤治夫之托专门来寻找她的，出示“内藤治夫”的人物记录，见其反应不大，于是又出示道具“玛雅的照片”，玛雅也坦诚道自己已经有5年未见过父亲了，5年前曾不顾父亲的反对前



往纽约做舞蹈演员，如今自己已成为超一流的舞蹈家了，但其事业最初的奋斗之路却并不平坦，任凭自己怎么努力却也始终只是一名不起眼的小演员，直到遇见了“他”，也就是后来她的情人，两人相爱了并且还有了爱的结晶，现在已经怀孕5个多月了，得到“内藤玛雅”的人物记录2，但幸福的时光总是短暂的，就在上个月她的爱人却不幸去世丢下了她和肚子里的孩子，得到“内藤玛雅”的人物记录3，这个孩子作为其最爱的人在这个世上留给她唯一的东西，所以她决定无论如何也要将孩子生下来，于是便回到了日本，其实她也是知道父亲住进了这家医院，但因有愧于5年前的负气出走，再加上现在的身孕，其总觉得无颜面对父亲，故一直躲着他不敢出来相认，说着说着，玛雅便流起了泪来。接着他又向独太问起父亲的病况来，出示“内藤治夫”的人物记录1，独太将内藤治夫的病情一五一十地都告诉了她，而且也毫无隐讳地说道其最多只剩2到3个月的寿命了，正因为其父所剩的时日不多，所以才希望他们父女俩能够相认，不过玛雅也曾表示其另一个不愿相认的原因是不希望父亲知道自己的未婚夫已经先逝，因为担心其会接受不了反而使病情更加恶化。

玛雅突然问独太是不是今天才来到医院的，当得到确定的回答后，她又问道独太是否愿意假扮成为她的未婚夫，只有如此自己才敢体面地去面对父亲，并将自己有身孕一事告之他老人家。显然独太对于这突如其来的请求毫无思想准备，但在玛雅的一再请求和说服下，再加上自己希望她们父女俩相认的初衷，考虑到内藤的寿命只剩2到3个月，得到“内藤治夫”的人物记录4，需要自己配合来演这出戏的时间也并不算久，所以最后还是答应了扮演玛雅未婚夫的这个请求，得到“天堂独太”的人物记录2，于是二人一同前往治夫的病房。



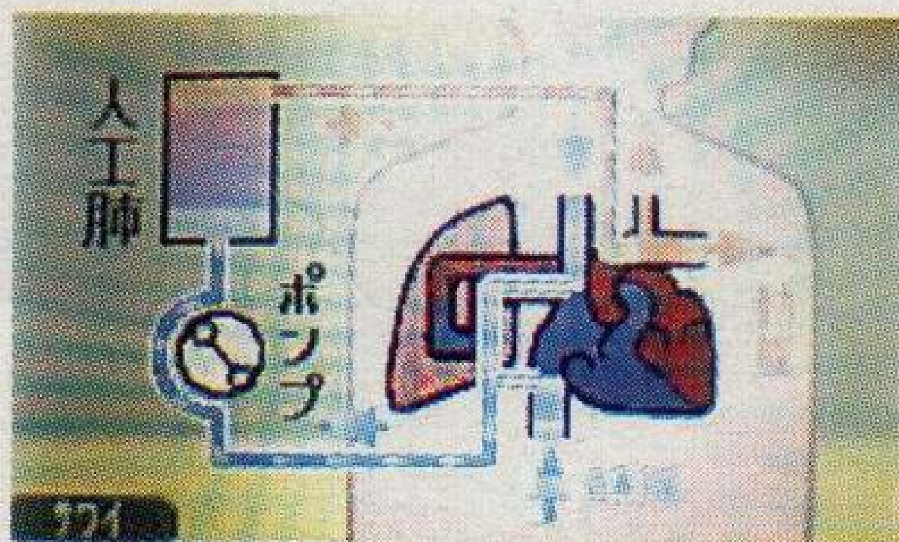
来到病房，看到女儿出现在这里内藤甚至以为自己是在做梦，当确定这是真实的后，父女二人高兴得泣不成声，盼望了这么多年如今总算得以相认，不过内藤又哀叹道其深知自己时日不多。这时玛雅又将自己已有身孕、未婚夫是独太一事告诉了内藤，出示“天堂独太”的人物记录2，他

文博	老妈配招：索要+偷窃+打落+抢夺（我的GBA就是这么没的），老爸配招：下马威+虚张声势+推出界+破坏光（每次要GBA的时候都这样）。
读者资料	14岁，男，100860，北京海淀区复兴路4号中联部47单元401，兴趣：拿6只百变怪虐四大……

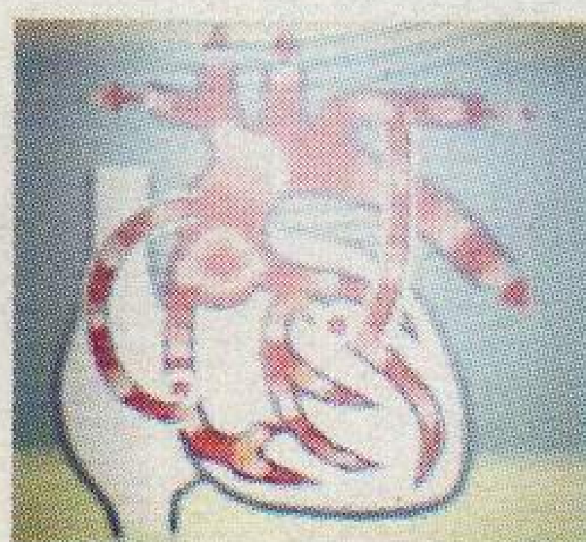
显得是既高兴又吃惊，没想到先前那位帮自己去找女儿的年轻医生竟是自己的未来女婿，但又好奇二人是怎么相识的，于是独太只得配合玛雅撒谎了，称他们是在纽约因为一段奇遇相识进而相恋的，出示“内藤玛雅”的人物记录1，当得知女儿的未来丈夫是医生这个收入相当不错的职业，喜欢拿着小计算器并精于计算的老内藤当然显得很高兴，在他看来只有拥有高收入才能使女儿和孙子未来的幸福生活有所保障，于是便问独太现在的月薪是多少，因为是实习医生，收入其实并不高，所以独太羞涩地回答道自己现在处于实习阶段，月薪只有3万日元。不过没想到年老有点耳背的内藤居然错听成30万，于是兴奋得开始赞不绝口，但老实的独太补充道作为实习医生的自己应该是一年才共有30万，听到这的内藤突然脸色巨变，开始考虑是否同意女儿的这场婚事了，便又喋喋不休地问道其实习期后的月薪又该是多少，但独太实在是不知道怎么来回答这样的问题了，于是玛雅又出来圆场，对父亲称医生加上夜班费后的工资其实是很可观的，接着又是一堆好话，这个老内藤这个时候终于才称自己能够把女儿放心地交给独太去照顾，并且要是自己命够长的话，倒还是想等到孙子出生的那天见上其一面，但主治医生柏木又没有告诉自己到底还剩多少时日，得到“柏木庆一”的人物记录2。接着在父女的又一阵寒暄后，玛雅将独太拉出房，询问关于其父是否真的只剩2到3个月的寿命，独太告诉她既然柏木医生是内藤的主治医生且这个结论是他得出的话，那么则必是无疑了，一想到父亲终究还是难以见到孙儿的出世，玛雅又再次难过地哭了起来，为了安慰她，独太称他可以再去找找柏木医师看还有没有其他的治疗方法，出示“柏木庆一”的人物记录，当听到这后，玛雅才稍微好受了一些，而独太现在则前去寻找柏木医师。

不过医生办公室里却并没有人，在护士站听护士们说刚刚才结束第一病栋会诊的柏木因为肚子太饿了而出院买便当去了，来到第二病栋，又碰见上户爱，从她那得知柏木确实是出去买吃的了，不过因为她马上要交份报告给柏木，所以估计差不多他就快回来了，独太提议二人一同回办公室等柏木，尽管上户对此显得相当不屑。两人到达办公室后，柏木果然已用完便当回来了，由于他吃的又是很油腻的食物，大家不免以这相关的健康问题探讨了一番。接着言归正传的独太还是问到了内藤相关的情况，出示“内藤治夫”的人物记录，柏木也了解到内藤日思夜想的爱女玛雅已回国并与之相认，见独太对其病情又如此热心，所以也不厌其烦地作起解释来。原来狭心症是一种由于心脏冠状动脉血管狭窄或阻塞引起血流不顺畅（心肌梗塞），以致于心肌缺氧气而出现心绞痛、胸闷和呼吸困难等症状，并可导致死亡的心血管疾病。一旁的上户也插嘴补充到常吃高油腻食物也是致病原因之一，另外这个心肌梗塞同时也正是泽井教授其中的一个研究课题。至于治疗方法的话，柏木补充道目前传统上是采用内科的PTCA方法、也即是气囊扩张术来进行治疗，接着便送给独太一本《狭心症之书》的医学用语辞典，让他回去看看可以从中了解到更多相关知识，得到医疗道具“狭心症之书”。既然目前内科的治疗手段对于内藤的情况来说已束手无策，所以独太便向柏木请教是否还有外科的解决办法，出示医疗道具“狭心症之书”，对此柏木建议其去找泽井教授应该能了解到相关情况，不过他个人并不看好外科在该病上诊治，因为手术的实施难度相当之大，同时上户也补充道作为圣命医大招牌的泽井教授在这方面也有一定研究，建议独太最好去找他，从她的话中也了解到担任第一外科部长的泽井教授原来是本院院长的女婿，那么现在就去部长办公室吧，忙活了一上午其实早就应该去那里了一直拖到现在。

来到外科部长室前，看到走廊里大家都整齐地站开，最前面由弗朗斯护士长领着众人，似乎正在进行着什么活动，这时星幸出现了，她叫独太不要站在走廊中间应迅速退避到两侧，因为现在泽井教授正在进行例行的午后会诊（会诊，日本医院所特有的一种巡诊大检查，由院内医疗工作的最高执行者通常是第一外科部长或教授直接领导执行，一般是每月或每周固定地开展一次，全院的所有医职人员都必须参与到其中，而院内的每一位病患都将接受到部长或教授的亲自诊察，同时这也将作为对各病患的主治医生和相关医疗护理人员的工作评定，所以相当地受重视）。话音刚落便见众人突然都跪倒，而泽井教授也享受到如同古代帝王般的顶礼膜拜缓缓地走来，原来这就是传说中21世纪免疫学的世界权威，其在全院无论是医职人员还是病患中都受到相当高的尊敬，独太对此几乎看傻了眼。



↑建立人工心肺。


↑冠状动脉搭桥。

不过独太还是壮着胆叫住了他，并吞吞吐吐地报上自己的名字，同时也没忘了对泽井的提拔表示感谢，弗朗斯则提醒说教授的会诊才刚开始让独太这个时候就不要打搅了，但独太觉得有必要向教授请教关于老内藤的病况，因为这也算是会诊内容吧，便继续冒昧问道关于外科治疗狭心症的事情，出示“内藤治夫”的人物记录，于是泽井叫独太随他进部长办公室细谈这个问题。刚一进去独太便急切地将内藤的相关情况和柏木医师的诊断都一股脑地告诉泽井，不过泽井却并未直接在这方面作回答，反而是告诉独太作为一名医生，在处理病患时最好不要夹杂过多的个人情感，且更不能被感情所左右而忽略事物的客观真实性，否则这样很容易造成重大的医疗事故，尽管站在患者的角度为其考虑也没什么不对，但也都应该有个度的问题，有时候过了非但不能拯救病患反而还会给患者带来痛苦的结果，从这点上来看，泽井觉得独太显然还不是一位成熟的医生。

在这样的一番训导后，泽井才将话题返回到刚才内藤的病情之上，就外科手术诊治狭心症可能性极低

李传征	书包内有了PSP，钱包内没了RMB；书包内有了NDS，钱包内没了FBS。
读者资料	17岁，男，116021，辽宁大连甘井子区绿洲园18#1-5-2，兴趣：掌机、乒乓球

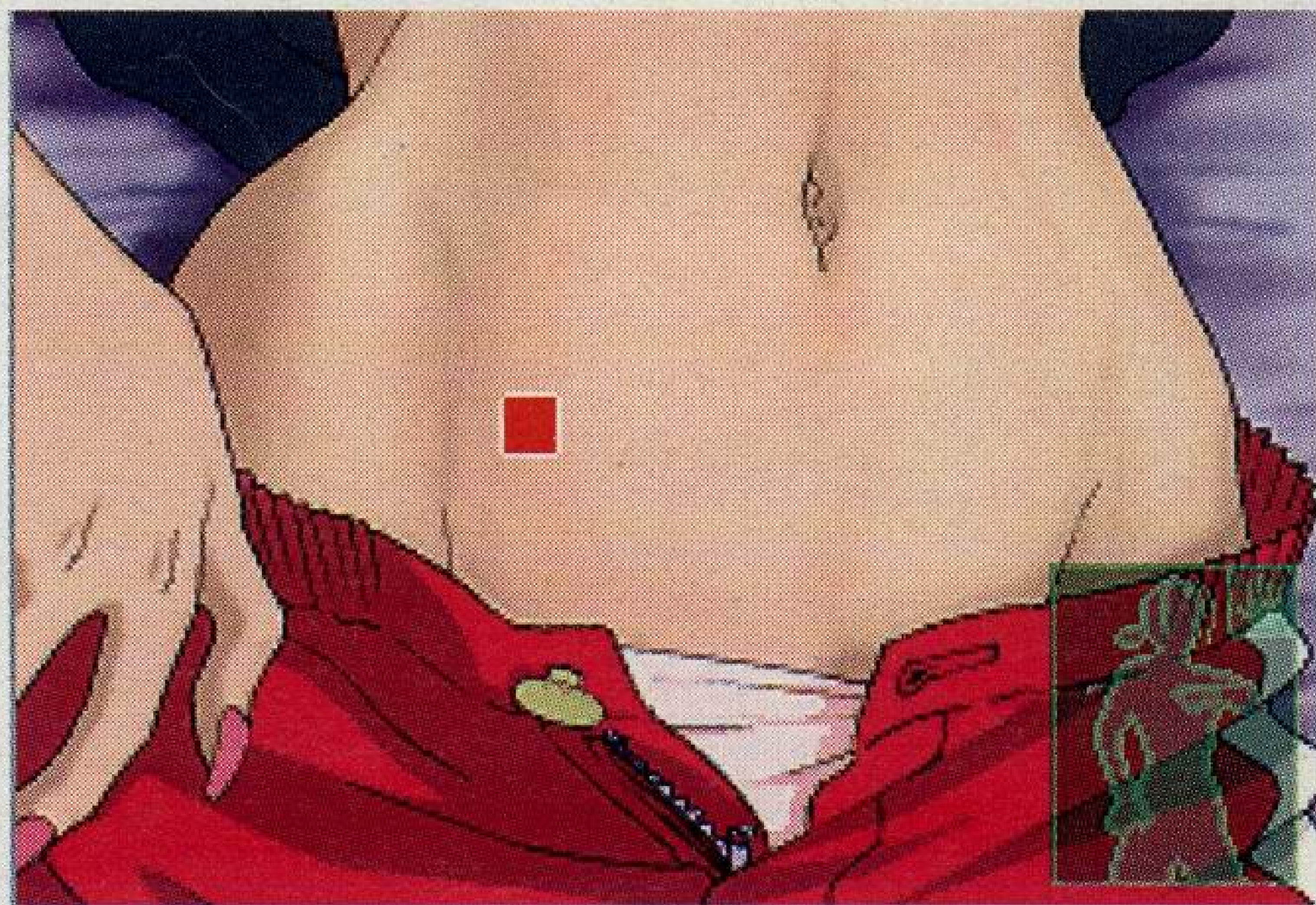
这点，他不否认柏木医师的这个观点，不过也表示用外科手术去成功解决这个并非完全不可能，唯一的办法是采取冠动脉搭桥术来进行处理，需要先在体外为患者建立人工心肺，将左右肺动脉以及胃大动脉的血液循环止住，再通过心脏其他血管来实现冠状动脉的搭桥，接着便可进行具体的心肌手术。不过泽井一再强调这是个难度极高且极度危险的手术操作，特别是对于目前内藤这样的重症患者来说，对其实施这项手术无异于踩着地雷前进，其在手术中的生存率几乎是0%，就算是主刀医生拥有高超的手艺，其成功的几率也不过20%-30%。所以相比于外科，尽管内科治愈的成功率也不高，但却要安全得多，泽井还告诉独太目前相关的特效新药已在研发之中，但显然内藤已不可能等到那个时候，不过全日本能够成功完成这个冠动脉搭桥手术的医生只有一人，并且还就在本院当中，那就是素有"神之手"之称的……泽井刚说到这里，独太便突然觉得这个称号听起来十分耳熟，仔细一回想，原来正是那位自己将来的指导者麻生医师，出示"麻生铃"的人物记录，泽井也表示独太应当先去拜见一下麻生，并告诉他麻生最近一直都呆在地下的第三值班室(第三宿直室)里的，也就是医院改修前的老值班室，现在已作为安放病患遗体的太平间来使用了，但麻生却把那里当作了自己的家成天成夜地一直呆在那不停地喝酒，其精神一直都处于极度低迷的状态。泽井称在那一定可以找到她，但又再次提醒独太，医生作为人类科学研究的前沿者，切记不能像麻生那样堕落消极，那将是极度危险的，得到"麻生铃"的人物记录3，并称若独太希望通过外科手术的途径去解决内藤的问题的话，那么首先一定将麻生从低迷的状态中脱离出来，至于成功与否，那就看独太自己的努力了。

来到第三值班室，不愧是放死者的地方，果然显得幽静而恐怖，在外面叫了半天都没反应，于是独太推门而入，借助于幽暗的灯光，发现里面果然坐着一位精神萎靡的女性，那正是麻生。不过麻生对于独太这位不速之客显然表示出了强烈的不满，责问他为何不先敲门就直接这么没礼貌地闯了进来，独太急忙道歉后便开始作自我介绍并表明来意，同时麻生的记录1、2更新，独太告诉麻生她是自己的指导医师后，麻生却表示既然都是医学院毕业的人了应该一切能自理不需要她的指导，随后独太正要谈到关于内藤的问题时，她却突然犯酒瘾想要喝酒了，随后独太又问她关于"神之手"的事，没想到麻生突然脸色大变显得很不高兴，不由分说地就把独太赶出了房间……



刚被赶出来，独太的PHS便响了起来，原来是星幸打来的，她让独太尽快到急症室来一趟，因为这里又来了位新的急患病号，现在人手严重不足，所以只有来请求他这位今天才新到的实习医生。于是火速赶到急症室，经星幸介绍送来的急患是位下腹剧痛的拉面店女工，其很有可能得的是急性阑尾炎，正在大嚷大叫地吆喝着痛，得到"拉面店女工"的人物记录1，接着需要对她目前身体状况的各项参数进行检测，星幸测得其脉搏为118/秒、体温39摄氏度、血压是72/142，看到现在的星幸再也没有像上次那样马虎地犯错，独太也显得相当高兴地赞扬和鼓励了她一番，看到二人在此嬉皮笑脸地说俏皮话把自己搁在一旁，拉面女工顿时大怒……

在星幸的提醒下，开始问诊，选择"拉面店女工"的人物记录。她回答说从昨天傍晚自己的腹部就已经开始隐隐作痛了，今天实在是痛得不行了，特别是右腹，所以就被送到这里来了，得到"拉面店女工"的人物记录2。既然如此，接下来进行触诊，触摸右下腹，果然痛得其惨叫一声，看来找对位置了，得到"拉面店女工"的人物记录3。根据目前的情况，独太作出了初步的判断，与阑尾炎症状相似，于是便让星幸领病人去做个X光照片，随后她带回片子让独太观察，在片上指出其右下腹的阴影，得到"拉面店女工"的人物记录4。尽管更加接近阑尾炎了，但仅凭这些还不能立即得出结论，独太又让星幸给她作了个B超，从视镜中可以清晰地看到阑尾附近有7厘米左右的肿大部分，现在终于确认了急患之症为虫垂炎，也就是俗称的阑尾炎，得到"拉面店女工"的人物记录5。对于这样的情况，需要立即为病患作手术，但独太作为实习医生，需要首先去征求自己指导医师麻生的意见，来到麻生处，将基本情况告诉了她，依次出示"拉面店女工"的人物记录3、4、5，之后麻生告诉独太阑尾炎这么简单的手术作为实习医生需要掌握的三大基本手术之一并不需要她亲自作指导，让独太自己独立去完成便是。



↑进行红点所示处右腹部的触诊。



↑指出右下腹的阴影部分。

孙庆龙	玩游戏时没有攻略不行，选游戏时没有《掌机迷》不行。
读者资料	18岁，男，221000，江苏徐州云龙山体校跆拳道对03（2）班，兴趣：跆拳道、GBASP、PG

急忙来到手术室，第一次作为主刀医生上手术台的独太难免有些紧张地双手发抖，而这时麻醉医增居宇津藏以及怪怪的手术室护士仓衣早苗也相继出现，他们将分别负责手术中的麻醉、心电设备监测和手术器械准备的工作,作了一番简单的介绍之后，手术正式开始,得到“增居宇津藏”和“仓衣早苗”两人的人物记录,至此,本话中所有的人物与道具记录均已获得。

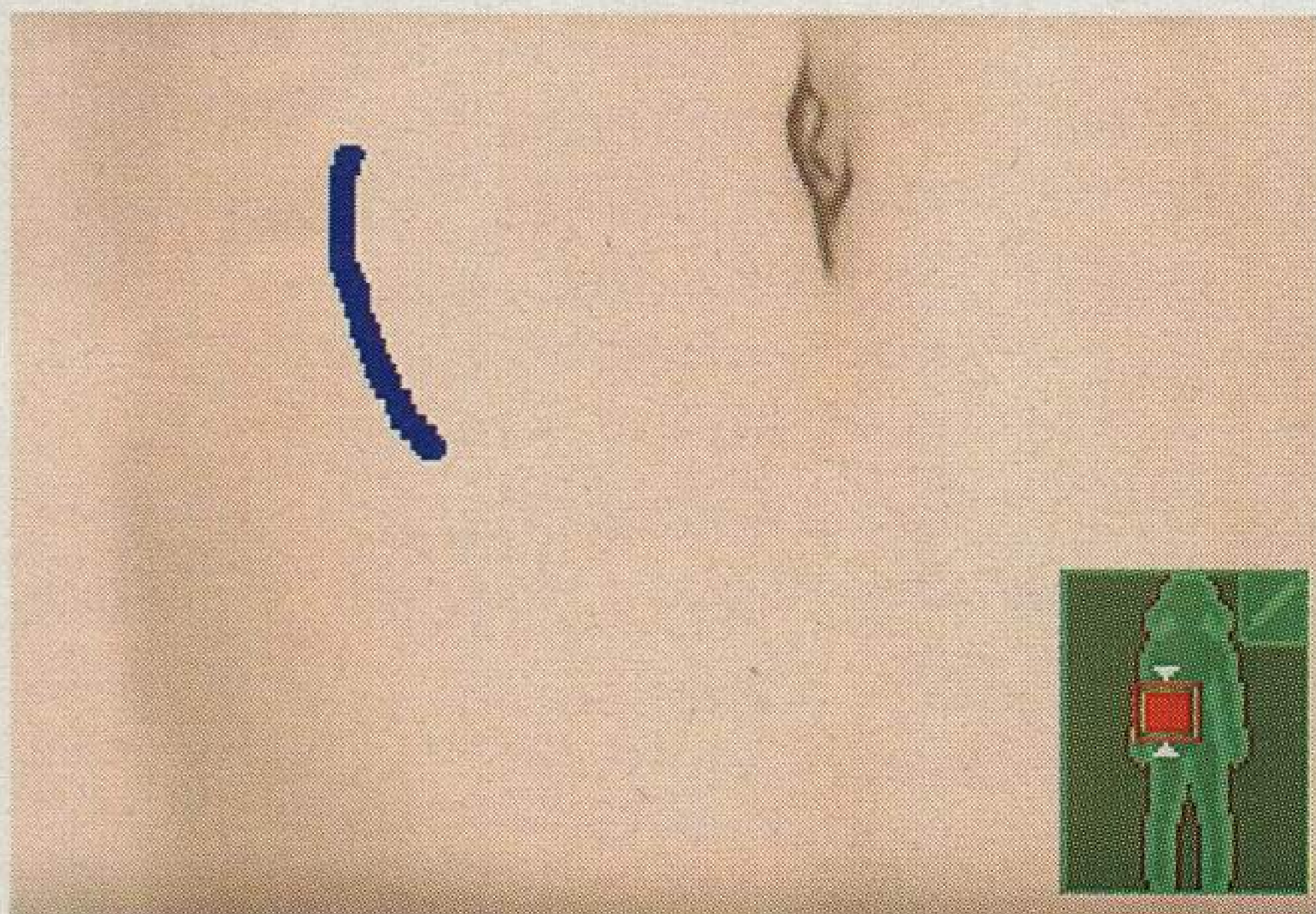
【手术阶段】拉面店女工 · 阑尾炎

阶段Ⅰ 手术操作

第一步,进行麻醉,选择“增居宇津藏”人物记录。

第二步,递取手术刀,选择“仓衣早苗”人物记录。

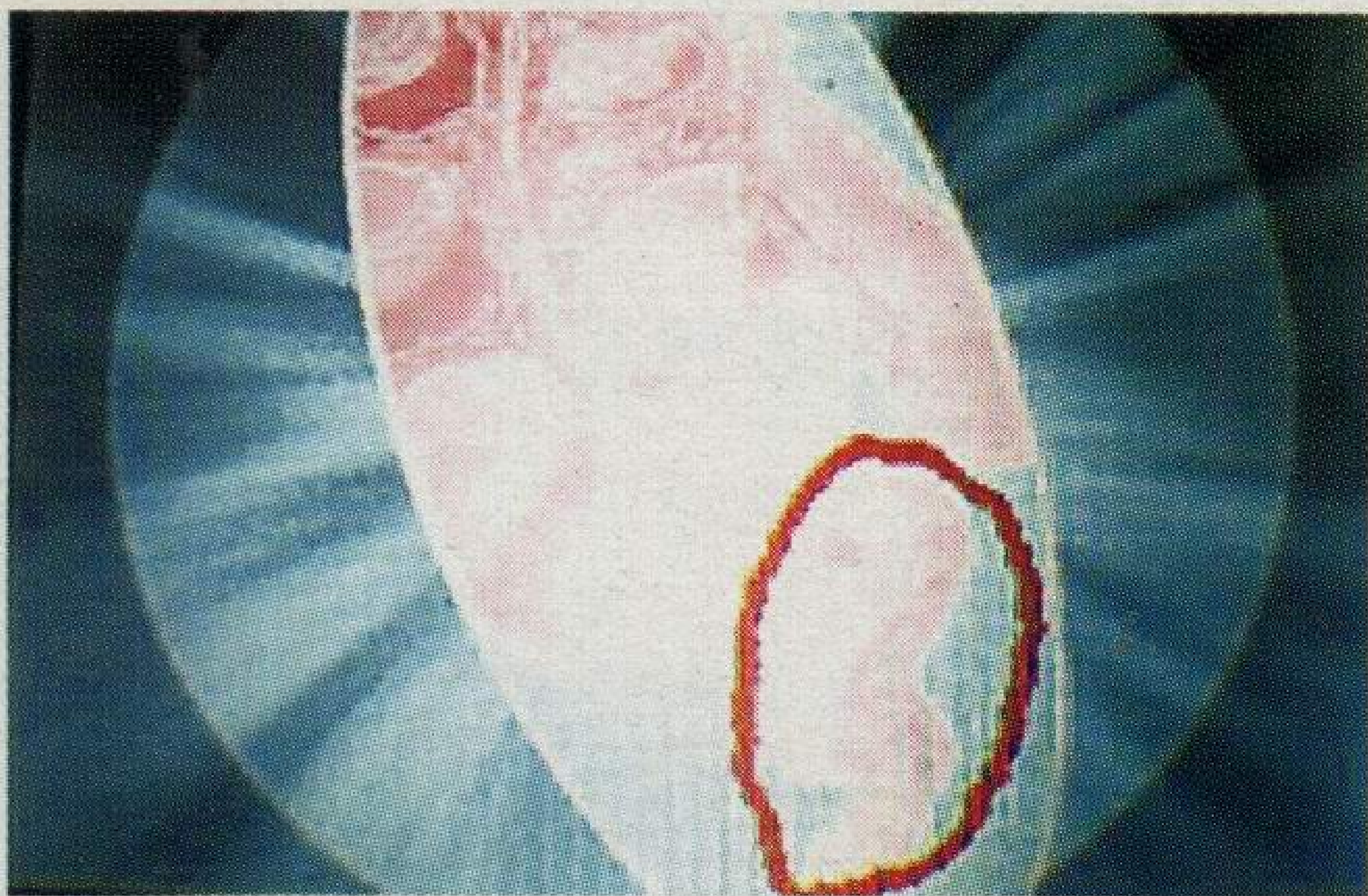
第三步，切开右下腹处皮肤，如图所示：



第四步,递取手术剪，选择“仓衣早苗”人物记录。

第五步，递取钳子，选择“仓衣早苗”人物记录。

第六步，阑尾确认，如图所示：



当独太将这段阑尾引出检查准备割掉时，发现其外观和颜色均为正常状态，而并未有任何红肿，增居也表示此并不像炎症引起的样子，连护士仓衣也发出阴冷的怪笑来表示这并非是阑尾炎，突然间这个手术室内的气氛紧张了起来，独太当初的判断极有可能是误诊！面对这样的突发状况，在临床经验上还未成熟的独太心中产生矛盾和纠纷，要是处理不好的话，很可能导致手术失败，于是纠纷（葛藤）系统出现！

阶段Ⅱ 纠纷系统

第一步，增居建议重新检查一下当初的X光照片，选择“拉面店女工”的人物记录4。

第二步，能够帮助解决目前紧急情况的只有去拜托自己的指导医师了，选择“麻生铃”的人物记录4。

因为当时作最初诊断时受急救人员和星幸等人可能性判断影响而使得独太一直在潜意识里将其当作阑尾炎病患，加上症状确实相近而造成了误诊。随着麻生的到来，其教导独太这应该是大肠穿孔的穿孔性腹膜炎，而X光照片上的阴影和B超影像中的肿大均是大肠患部，于是独太的纠纷得以解决。

阶段Ⅲ 逆转手术

麻生医师亲自操作将穿孔病变的肠断切除掉，同时顺便将那多余无用的阑尾也一并切除掉了以免后患，但因为自己常时间饮酒，手会时而发颤，所以不能进行伤口最后的缝合，因此这个收尾工作只能由独太自己去完成，选择“天堂独太”的人物记录，这可正合独太之意，因为独太最大的爱好便是针线活，所以伤口缝合也正是其最拿手的工作，具体的缝合只要在规定的曲线范围内不要超出即可，如图所示：



手术结束，尽管麻生的手仍有点发抖，但她对于自己居然也完成了手术感到些意外，接着麻生便开始严肃地批评独太了，对病人不负责地作出误诊无异于杀人。之后独太趁机又提到了内藤的手术，并道出其实是泽井教授提议让自己去找她的。麻生望着发抖的右手，称自己现在连在键盘上打字都很吃力，就更别提需要建立人工心肺和在冠状动脉搭桥那样的复杂手术了，然后其又继续愤怒地警示独太今后不要再将穿孔性腹膜炎和阑尾炎搞混了，就算是实习医生也不应该犯这样的低级错误，随后她便离开了，麻生的记录3更新。

而这时的独太想到刚才的误诊、内藤求医无望的病情以及玛雅的拜托，心情不由得沉重起来……

（未完待续）



病历记录

—— Ⅰ人物记录 · 医务人员 ——

天堂独太	25岁	爱好：裁缝、针线活
	记录1：二流庸医大学毕业，现在来到圣命医大附属医院进修实习。	
	记录2：受玛雅的委托假装成为其“婚约者”。这应该没问题吧……	

星幸	22岁	爱好：料理
	记录1：圣命医大的护士。性格开朗，经常会因为病患的病情而懊恼哭泣。	

朱丹	NDS实现了真正的人机互动，非常人性化的主机，我爱NDS！
读者资料	18岁，男，100036，北京海淀区定慧北里2号院海军干休所3单元313室，兴趣：高达、游戏、动漫

麻生铃	35岁	爱好：游戏
记录1：独太的指导医师，有着“神之手”的美称。		
记录2：能够治愈内藤治夫狭心症的唯一的医生。		
记录3：现在有严重的酒精依赖症。		

泽井恭介	53岁	爱好：医学研究
记录1：圣命医大附属医院第一外科部长，免疫学世界权威。是独太崇敬的教授。		
记录2：之前见面甚少，但不知为何，却让独太来到了圣命医大。		

弗朗斯·真纪子·樱田	62岁	爱好：职业摔跤
记录1：圣命医大的护士长，日本人，但却取了个“弗朗斯”的外国名。		

柏木庆一	47岁	爱好：高尔夫球
记录1：圣命医大的内科医师，是上户爱的指导医生。其总是爱出汗。		
记录2：内藤治夫的主治医生。		

上户爱	26岁	爱好：电脑
记录1：已经是第二年在这里进修实习了，是独太的前辈学姐。指导医师是柏木。		
记录2：其恋人似乎是因为独太到圣命医大附院进修实习而没有得到来这里的机会。		

增居宇津藏	30岁	爱好：视频录像
记录1：圣命医大的麻醉医师，平时游手好闲，是个怪人。		

仓衣早苗	28岁	爱好：看书
记录1：圣命医大的护士，内向并显得很冷的女性，负责手术室的勤务工作。		

——Ⅱ人物记录·病患——

老太太	80岁	爱好：麻将
记录1：急救患者，因为疼痛而非常痛苦的老太太，独太的症断的第一位病患。		

内藤治夫	66岁	爱好：小型计算器
记录1：住院患者，患有重度狭心症，虽然一直在进行内科治疗，但收效甚微。		
记录2：近年来一直是孤身一人,非常想见到自己的女儿,但自认为曾在医院见到过她。		
记录3：已经有5年没有与自己的女儿相见了。		
记录4：依照内藤目前的病况，大概也只能再活2、3个月了。		

拉面店女工	26岁	爱好：コキリ
记录1：急救患者，肚子痛得特别厉害。		
记录2：问诊记录，从昨天傍晚就开始发痛了。		
记录3：触诊结果，疼痛发生在腹部右侧。		
记录4：X照片，发现阴影，但是……		
记录5：B超结果，阑尾附近有7厘米以上的肿大。		

内藤玛雅	23岁	爱好：看电影、跳舞
记录1：内藤治夫的女儿，在纽约做舞蹈演员。		
记录2：已经怀孕了。		
记录3：其在纽约相识的恋人已经去世了。		

光(ヒカル)	10岁	爱好：足球
记录1：重症住院患者，不过看起来身体似乎很好……		

深草平吉朗	75岁	爱好：偷窥女性和打探隐私
记录1：住院患者，和小病患光(ヒカル)相处得很好。		
记录2：病院中的女性们都对这位被称为“手镜之平吉”的家伙感到害怕。		

——Ⅲ物品记录——

针线	道具
记录：进行缝合练习用的针线，独太所爱好和擅长的也正是这针线活，这对于手术也很有帮助。	

听诊器	医疗道具
记录：作为医生所必备的医疗器具，也是最基本的听诊时所要用到的。	

PHS	医疗道具
记录：医院内专用的无线通讯工具，辐射和电波干扰极低，对于医疗设备无影响	

玛雅的照片	道具
记录：内藤治夫之女内藤玛雅学生时代时的照片。	

狭心症之书	医疗道具
记录1：心脏的冠状动脉狭窄，造成血流不畅的疾病。	
记录2:可以通过外科或内科来医治狭心症。	



英雄传说～卡卡布三部曲之白魔女

BANDAI	RPG	记忆量:256K
2004.12.16	5040日元	1人用

PSP

剧情攻略

第一章 提古拉的宝石

提古拉村

武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
小型の剑	250P	ATT+12
皮の铠	200P	DEF+9
木の盾	30P	DEF+2
ルビーの杖	160P	ATT+8、MAT+8
绢のローブ	80P	DEF+6、MDE+3

行商人ポルベ　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药
力の指轮 I	200P	ATT+5
魔力の指轮 I	200P	MAT+5
サフイ－第2卷	30P	《女剑士莎菲》第二卷

正当塔拉塔号接近尼格鲁岛的时候，一艘简陋的小船迎面擦肩而过。驾驶小船的剑士对杰立欧的呼唤视若无睹，一脸坚决地向大海兽消失的方向追去。由于无法告诉他前方有危险，杰立欧只好放弃。靠岸后托伯表示将停留在原地等候杰立欧和克莉丝两天时间，直到他们办完事回来。从码头左下角的尼克(ニック)那里得知刚才那个名叫罗迪(ローディ)的剑士是他的好朋友，他是为了要打倒可恶的海兽伽鲁伽而出海的。前行路遇艾美娜母子(エメナ、インタ)，由于他们在大海兽的袭击下失去房子无家可归，原本准备先住在仓库里，等候去大陆的船投亲。于是热心的杰立欧和克莉丝邀请他们等这里的巡礼结束后再一起搭塔拉塔号回航。

进入提古拉村后遇见的却是被大海兽摧残过后的残败景象，很多村民因此失去了房子无家可归。来到拜访艾利克村长(エレック村长)夫妇，得知二十年前白魔女就曾预言此次大海兽伽鲁伽会袭击村庄之事，村长认为这是白魔女的诅咒。然而村长夫人却认为正因为白魔女当年指点了提古拉村民挖掘泥炭中的宝石，令穷苦的提古拉村人获得了渔业以外的收入，大大改善了生活，白魔女应该是提古拉村的大恩人，夫妇二人的看法极端不同。往北出村，经过挖矿人的友善指点，向东走就可以来到提古拉的地之夏利尼(テグラのシャリネ)了。



提古拉的地之夏利尼

来到地之夏利尼却发现这里似乎也遭到大海

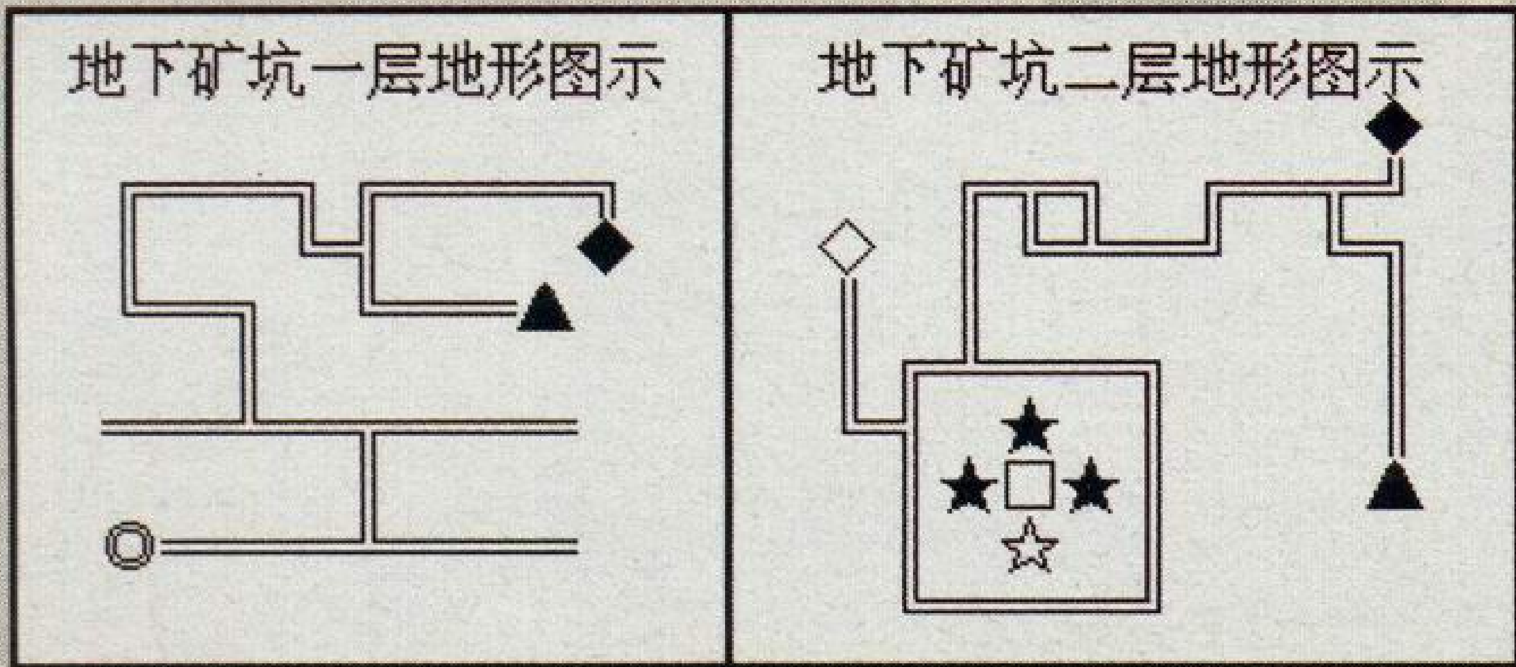
兽伽鲁伽的破坏。据这里的老夫妇说，贤者因为大海兽的出现躲到里面去了。调查这里的书架可阅读到“海盗王拉蒙的宝藏(海贼王ラモンの隠し财宝)”。再往上就可以来到魔镜所在处了。祭见贤者后他告诉巡礼者们如果没有魔镜力量保护的话，当时提古拉的夏利尼神殿也肯定会被海兽伽鲁伽毁去的。按照规矩将银色短剑放置在魔镜前后，神奇的异像再度出现在少年们眼前：碧蓝的天空下海鸟在自由地翱翔，不过突然间出现巨大的海啸，冲上陆地破坏生灵，同时一个不明物体正闪耀着刺眼的红光。不祥的景象令两人心情沉重，当他们再次询问贤者这究竟代表什么时，被告知魔镜所映出的景象和巡礼者所将要经历的各种因素有关，一切答案均可在欧鲁德斯找到，但之前必须先前往位于安比顿(アンデラ)的炎之夏利尼(炎のシャリネ)。离开地之夏利尼时，在老夫妇的提示下，杰立欧和克莉丝决定为提古拉的可怜人们做点什么。



—— 提古拉村矿坑 ——

返回提古拉村，在右下角的废墟中和科比大叔(ケビンじいさん)的谈话中得知之前在海上遭遇的孤舟剑士罗迪的可怜遭遇，以及他目前脑中只有找出海兽伽鲁伽为亲人报仇的念头。接下来科比大叔委托两个年轻的巡礼者帮他去矿坑沼泽里找寻三颗名叫真红之炎(真红の炎，中文版旧译火鹤石)的宝石，这种宝石因为长年沉浸在泥炭中,容易爆炸，必须小心保护。既然有了任务那就开始行动吧。往北出村，这次一直向北来到矿坑的入口处，将理由告诉把守的矿工后，就获得入内的许可了。

◎:入口处　◇:天井漏沙处　★:真红之炎
◆:楼梯口　▲:矿工位置　☆:大块真红之炎



矿坑内的道路阴暗曲折，所幸这里没有任何怪物阻扰巡礼者们的前进。在地下第二层的泥炭中可分别找到三颗真红之炎宝石，正当杰立欧和克莉丝准备离开时，突然间发生地震。回到原来的通路前发现崩塌的土石将唯一的通道封住了。就在二人束手无策之时，途中遇到的矿工们纷纷赶来相助。在告诉他们确定四周没有出路后，矿工们提供杰立欧和克莉丝一个少许危险的方法：用泥炭中大块的真红之炎当炸弹用炸出一条通路来。回到湖心岛南方找到第四颗真红之炎后，再来到阻塞的通道那里使用它，果然顺利炸出新的通路。



拜谢矿工们后，前行不远发现刚才的爆炸令前方的道路也堵塞了。没法子只好再回去找同样也被困的矿工们商量，他们不畏困难的乐观精神鼓舞了年轻的巡礼者，大家决定四处寻找查看有没有别的出口。顺着西边的墙壁摸索到地下二层左上角处，发现洞顶天井处有少许沙子漏下。回去将这个发现告诉矿工后，他们和杰立欧一起搭起肩车，让体重最轻的克莉丝爬上去脱困，从而带领所有人一起从崩塌的坑道中脱险。历经种种风波后终于安全回到地面，现在回去向科比大叔复命，他会以一颗真红之炎100P的酬劳来感谢杰立欧和克莉丝的援手。既然事情结束，那就搭船回去吧。在码头的仓库会合等待已久的艾美娜与伊塔母子后就可以一起搭乘托伯的塔拉塔号启航了。出发前伊塔的朋友リム赶来依依不舍，两人约定日后书信联络，相当感人的一幕。



—— 塔拉塔号 ——

在塔拉塔号出发不久，伊塔就因为晕船而倒下。从托伯处得知这一消息后，杰立欧将吉鲁巴船长赠送的晕船药交给艾美娜，服用后伊塔又恢

江舟	在NDS和PSP间犹豫的人就想想那些GBA上的经典吧。
读者资料	17岁，男，221000，徐州永安广场北吴庄花园2号楼3单元402，兴趣：看动漫、PG、NDS、GBASP、睡觉

复了原本的生龙活虎。为了表示感谢，艾美娜回赠杰立欧她自制的干燥麦(干燥麦)作为谢礼。出船仓后就见到恢复健康的伊塔和托伯的玩耍。来到船头的甲板上发现船已顺利抵达阿鲁地村村附近。塔拉塔号在不乐岬(とんがり岬)旁停了下来，杰立欧和克莉丝从桅杆爬上登陆，而艾美娜和伊塔等人则继续坐船前往尼莉。



—— 奇塔村 ——

旅行商人ロベット　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
气付け药	100P	苏醒药

武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
小型の剑	250P	ATT+12
炎の短剑	300P	ATT+14
钢の枪	500P	ATT+24
皮の铠	200P	DEF+9
锁の铠	200P	DEF+12
木の盾	30P	DEF+2
ルビ-の杖	160P	ATT+8、MAT+8
绢のロ-ブ	80P	DEF+6、MDE+3

道具屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药

重新踏上陆地的两位巡礼者从不乐岬往西前进，在圣诞树木原(もみの木ヶ原)可遇上旅行商人罗伯特(ロベット)，得知他因山路崩塌无法前进。果然往北通往阿鲁地村的道路不通，看来只有往南行了。穿过圣诞树木原来到奇塔村(チッタ村)入口处，见到许多从美那德国首都纳鲁贝(ネルバ)逃难来的民众，其中走在最后的一位大叔吸引了克莉丝的注意，他似乎不是普通人。随着他们一起来到奇塔村这个宁静的小村落后，在武器屋右边再次遇见了奇怪的亚鲁夫(アルフ)，交谈中亚鲁夫咕咕叫的胃把他给出卖，原来他早已肚饿难耐。友善的克莉丝把艾美娜赠送的干燥麦交给亚鲁夫，解决了他的尴尬。



奇塔村餐馆有一道名菜蛋塔(巻き卵)，可以购买品尝一下异地风味。餐馆内还有两个正投入在美食中的米二姐弟俩(ユウミ和グレド)。拜访这里的村长家时从波勾利村长(ポゴリ村长)处得知他趁首都纳鲁贝被大海兽袭击后接纳难民大发横财，富有正义感的杰立欧和克莉丝马上劝说他善待难民。还好在卡娜夫人(カンナ夫人)的帮助下村长终于答应提供后花园供难民避难，不过还是要收取相当于旅馆一半的费用。再次与卡娜夫人交谈她会为年轻的巡礼者们提供免费的住宿。结束对奇塔村的访问后杰立欧和克莉丝准备往东前往纳鲁贝，不过在村口被卫兵拦下说纳鲁贝正被大海兽袭击很危险，不肯放行。没法通过的两人只好返回奇塔村另想办法。

再次和亚鲁夫交谈时他在得知杰立欧和克莉丝是进行巡礼的旅行者后提出和两人结伴同行一起前往纳鲁贝。有了新伙伴后三人再度来到村口，这次被卫兵拦下时亚鲁夫神秘地展示了一件东西给卫兵看，居然得以顺利通过。往东穿过酒露街道(ジュエル街道)，在途中遇到多利特爷爷(ドリト老人)，他因爱用的拐杖损坏而无法行动，谈话中得知他是在奇塔村餐馆遇见的米二姐弟俩的爷爷。随后多利特爷爷的亲人拿姆奴(ナムル)赶来接他，两人决定休息后再前往奇塔村。告别他们两人后往东走几步就可以来到美那德国首都纳鲁贝。



李东博	不买NDS非好汉，不看PG真遗憾。
读者资料	22岁，男，116011，大连西岗区新开路69号锦绣大厦9-6，兴趣：玩GBA、GBA、看PG

纳鲁贝

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

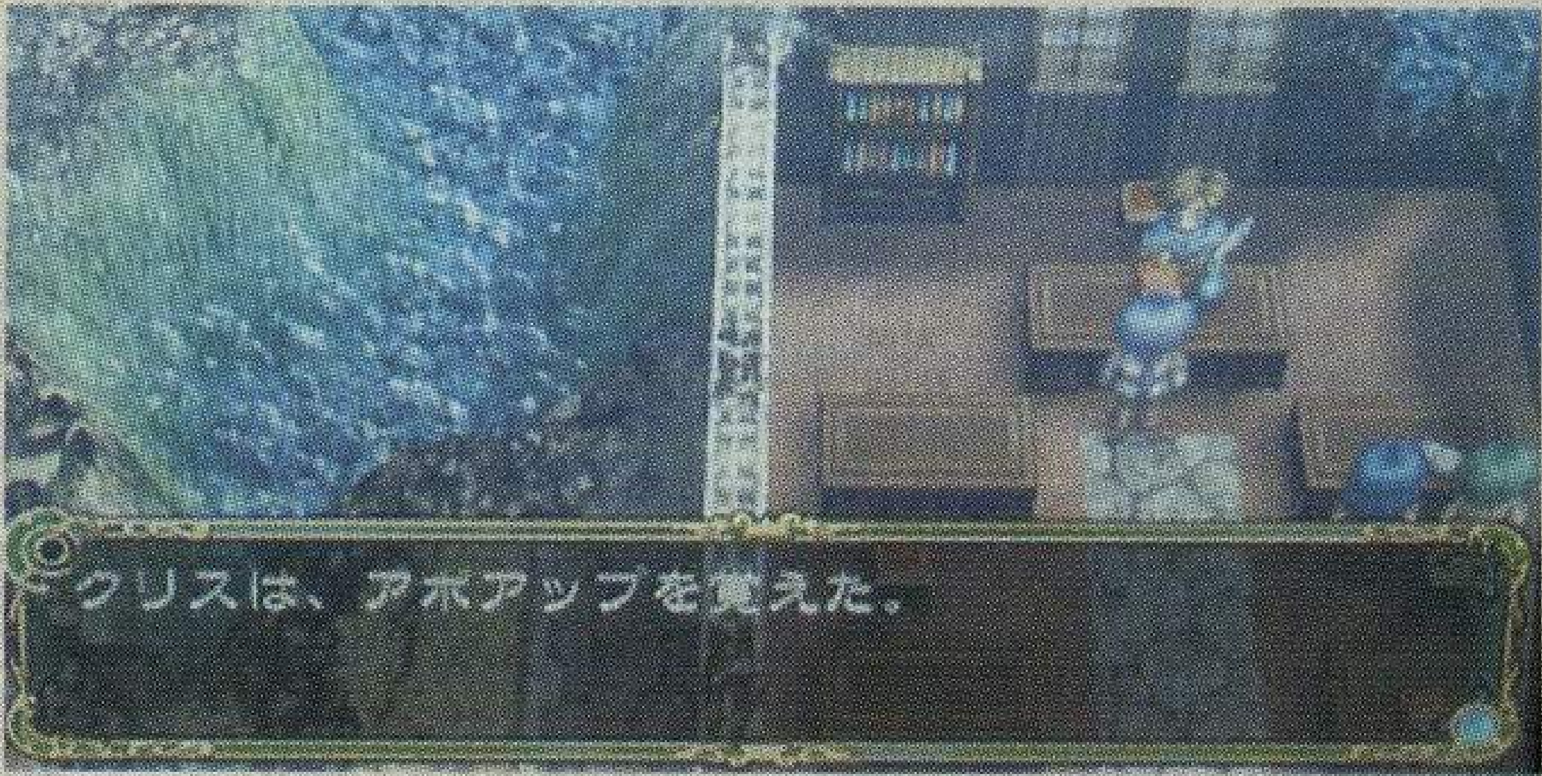
道具名称	价格	作用效果
铁の剑	400P	ATT+20
钢の枪	500P	ATT+24
皮の铠	200P	DEF+9
锁の铠	200P	DEF+12
木の盾	30P	DEF+2
ルビ－の杖	160P	ATT+8、MAT+8
月影のロ－ブ	200P	DEF+10、MDE+4

道具屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药
サフィ－第3卷	30P	《女剑士莎菲》第三卷

进入这个原本是富丽堂皇都城的地下城市时，迎来的却是被大海兽破坏后的残砖废墟。残败的建筑轮廓依稀可辨认出它往日的繁华。从城中居民尤娜(ウラブ)的口中得知二十年前有一个年轻的女孩曾向当时的统治者预言过此次海兽伽鲁伽会来破坏纳鲁贝的事。她身旁的小女孩还教给巡礼者们一首歌谣"精灵啊、守护旅人的精灵啊，这块土地上的有心人啊，一起来守护这里吧"，据说它传自当年巡礼此地的白魔女。在道具屋我们的巡礼者撞见了前来买药的纳鲁贝士兵，此外别漏了这里还有珍贵的《女剑士莎菲》第三卷出售。

当拜访这里的教会时从チャッペルのリント处克莉丝学会了新魔法解毒用的キユアポイズン、敌单体攻击的ウィドカッタ-和增加闪避率的アポアップ(要求Lv8以上)。此外在与城中居民的交谈中还了解到美那德的国王已带着随从逃走了，他的懦弱怯死令居民们相当不满。不过，纳鲁贝的士兵们却在这家园遇到危机的时刻表现出真正的军人风范，以实际行动来保卫纳鲁贝，赢得了亚鲁夫的高度称赞。在纳鲁贝最东的角落，杰立欧和克莉丝再度遇上驾驶小舟离去的罗迪。从还留在这块废墟中的乌卡那老人(ウガナ老人)的谈话中令亚鲁夫回忆起白魔女也曾预言过大海兽伽鲁伽下一个破坏目标将是他的祖国安比修(アンビッシュ)，乌卡那老人建议三人赶往安比修警告那里的人们关于大海兽来袭的消息，避免惨剧再度发生。三人义不容辞之下往南出城离开了纳鲁贝，踏上前往安比修的漫长道路。



肥水街道

旅行商人ポルカ　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药
守りの指轮 I	200P	DEF+5
魔法抵抗の指轮 I	200P	MDE+5

离开纳鲁贝后则是一段漫漫长路。肥水街道上的魔兽们相当强悍，特别是其中名为毒リス的魔兽，与之战斗会不断中毒，相当令人头痛。不过打倒它却有一定机会得到很实用的饰品力の指轮Ⅰ。在半途上会遇到旅行商人ポルカ，除了可以补充药品外，他这里还有新的饰品出售。来到托帕兹海岸(トパーズ海岸)时见到罗迪的小舟正停在岸边。果然前行不远就见到了正在与魔兽战斗的罗迪。从交谈中得知当年白魔女曾留下预言："灾难会先从山岳和海洋中出现，而都市将化为废墟"。原本喜欢独来独往的罗迪并不愿加入杰立欧和克莉丝的行列，再三劝说后最后在亚鲁夫的提醒下明白了大家有着共同的目标，于是立志打倒大海兽帮助世人的剑士罗迪加入了冒险的队伍。得到新同伴帮助的巡礼者们穿过托帕兹海岸，南行来到边境城市杜耶路城(テュエール)。



杜耶路

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
铁の剑	400P	ATT+20

刘东	为了得大奖就得有坚持不懈的努力，玩游戏也得培养毅力，学与玩是可以统一的啊。
读者资料	19岁，男，116023，大连理工大学北山A区3舍109室，兴趣：游戏

道具名称	价格	作用效果
早业の短剑	320P	ATT+16
钢の枪	500P	ATT+24
皮の铠	200P	DEF+9
锁の铠	200P	DEF+12
小型の盾	100P	DEF+4
白银の杖	250P	ATT+12、MAT+12
月影のローブ	200P	DEF+10、MDE+4

道具屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药
速度の指轮 I	200P	SPD+5
命中の指轮 I	200P	HIT+5
回避の指轮 I	200P	AVO+5

才刚进城罗迪就会提议先去找由摩鲁特(ボルト)搬来的洁内婆婆(ジュネ婆さん)，据说她知道关于白魔女的一些事情。来到位于城市西南角落里的屋子内讯问阿波卡(アポカ)后得知洁内婆婆待会儿就会来此喝茶。那么现在先在城中四处转转吧。在东北角落的待合所的角落里，年轻的巡礼者们遇到纪行家裘杰夫(ジョゼフ)，从他的口中获知当年大魔导师欧鲁特卡(オルテガ)的一些事情。接下来在码头与渔夫山多司(サントス)交谈，了解到大海兽伽鲁伽此时正在东边小岛罗普岛(ロップ)上沉睡。由于现在没有船只会开往罗普岛，所以只能经由西边的查诺姆王国(チャノム)走陆路了。





现在回到阿波卡那里，Z发现洁内婆婆已经到了。交谈中得知洁内婆婆二十年前曾招待白魔女留宿一晚，此外白魔女的真名是耶鲁杜(ゲルト)，她曾留下暗示说没有别的办法可以阻止海兽伽鲁伽，唯一能做的就是用灯所构成的道路来指引人们。众人猜测出暗示中的“灯”所指的应该是火焰，也就是说用成排的火焰将大海兽伽鲁伽从其登陆的地方引到某处设法将其消灭。亚鲁夫提议说服诺鲁迪国王(ノルディック王)来准备点燃火焰之事。(解除亚鲁夫的装备后)接下来前往左上方被卫兵把守的大房子前，亚鲁夫自告奋勇前往拜见诺鲁迪国王。由于亚鲁夫和亲卫队长拉托雷(ラトレ)是旧识，顺利通过了守卫并成功劝说了诺鲁迪国王答应此事，不过聚集所需的材料需要6天时间。

趁此机会大功告成的众人因长途旅行劳累，决定到旅馆休息一下。正当其他三人沉浸梦乡的时候，一位名叫磨力森(モリスン)的老人前来叫醒亚鲁夫商议海兽伽鲁伽的事。之后亚鲁夫留下了一只亚鲁夫之戒(アルフの指轮)便随磨力森一起乘船离开。醒来后的三人发现亚鲁夫不告而别后，且罗迪也探听到消息没有船只可搭乘，只好决定由陆路前往摩鲁特。



从杜耶路的最西端出城，即可来到双龙谷。穿过这段不短的双龙谷之路，最后在双龙谷关所遇到了要去查诺姆王国达斯城豪赌的老人鲁耶(ルーレ)。但由于其在此当任守卫士兵的孙子雷杜(レッド)不想他输得身无分文于是不让其通过，耶鲁便硬加入巡礼者们的队伍之中，以道路魔兽多一个人不安全为借口，要杰立欧等人带他前往达斯。这个稀奇古怪的队伍就这样通过了关所，踏上查诺姆王国的土地。





第二章 摩鲁特大决战

—— 达斯 ——

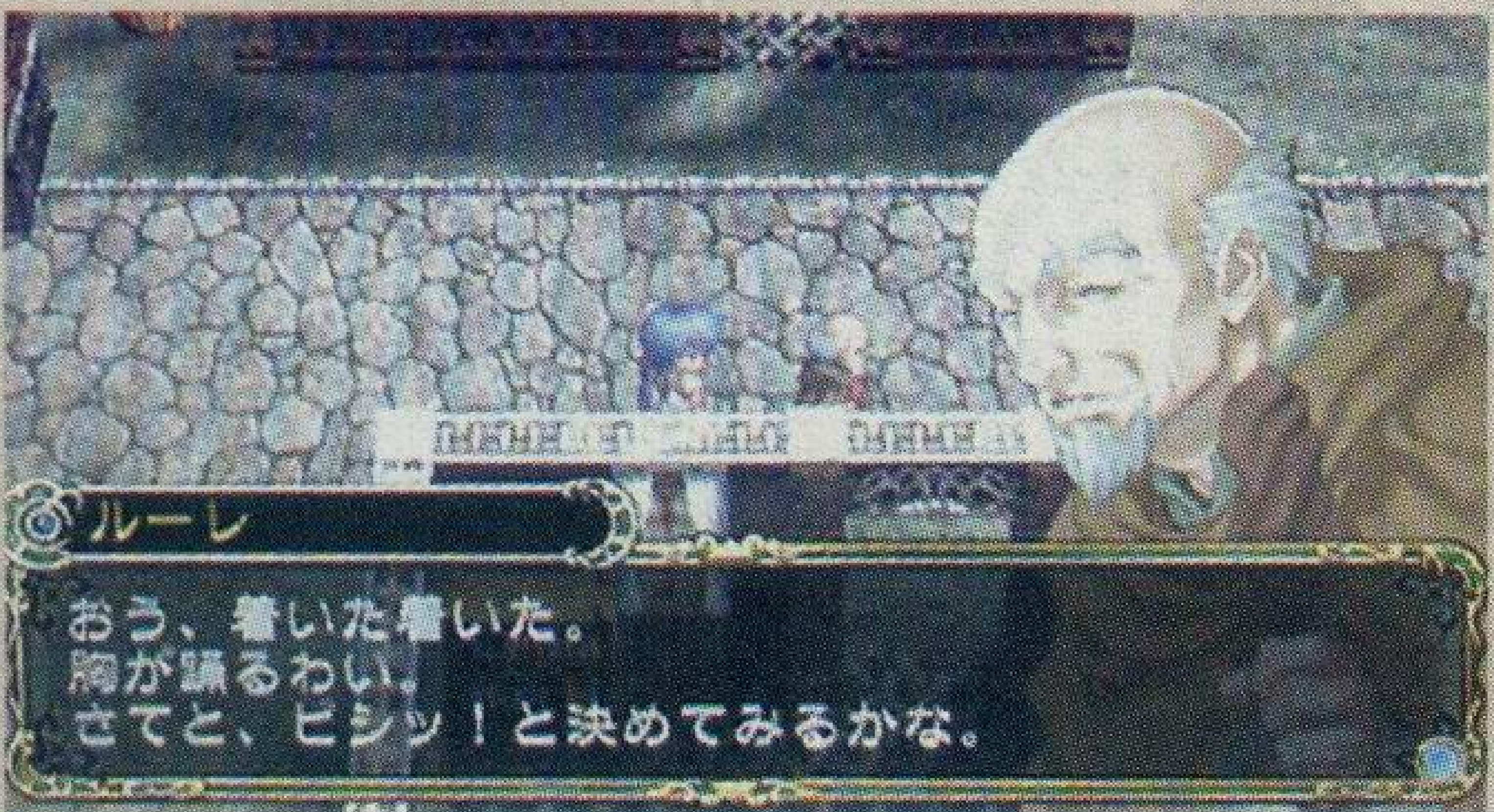
武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
铁の剑	400P	ATT+20
早业の短剑	320P	ATT+16
铁片の铠	600P	DEF+15
小型の盾	100P	DEF+4
白银の杖	250P	ATT+12、MAT+12
坚のロッド	40P	ATT+4、MAT+6
月影のローブ	200P	DEF+10、MDE+4
麻のマント	1200P	DEF+7、MDE+3

道具屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キュポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药

出了双龙谷关卡后，在经历了特路知街道(トルツの街道)上魔兽的不断袭击和骚扰后，一行人终于抵达查诺姆王国著名的赌城达斯(ダイス)。才刚进城嗜赌如狂的鲁耶老人就乐滋滋地奔向赌场离开队伍了。趁现在先在达斯城内四处转转吧。与入口处上方房子背后的卡莫(カミル)交谈，告诉喜欢历史的他一些关于巡礼的知识后得到赠送特殊道具小说《女剑士莎菲》的第四卷(サフィー第4巻)。从教会チャッペルのグレイ那里克莉丝



学会了新魔法增加防御的デフアップ、中回复魔法リキュア和全员回复魔法ラキュア(Lv12)。

从城中居民的口中了解到富有的城市达斯的经济来源就是赌博，城中所有人都好赌。但与达斯同位于查诺姆王国境内的临近村庄塔司(ダーツ)却是以贫穷而出名。在达斯北边最大的赌场二楼，杰立欧一行找到了正赌得热火朝天的鲁耶老人。然而正在兴头上的鲁耶老人丝毫不听劝，不肯见好就收。看来唯有暂时先留他在这里了。离开赌场往北来到一所巨大官邸的所在处，绕到官邸后面时遇到トニカ和チゼル两个贪玩的小孩子。受到惊吓的他们两个看见杰立欧和克莉丝就逃跑了。追到墙角后官邸的士兵出现欲将两个贪玩的小孩当作小偷抓起来。富有正义感的克莉丝忍不住挺身而出，指责士兵的怀疑毫无根据，顺利救出了两个小孩，并得知他们俩来自附近的塔司村。





现在回赌场二楼看看鲁耶老人是否肯出发吧。然而回到那里后却发现鲁耶老人仍然不肯罢手。与他旁边的赌徒马雅(マイアー)交谈时，被他利用少年们的年幼稚嫩，用倍数赢利的引诱设计了骗局，赌输的杰立欧三人必须付出赌金的1000倍，也就是两百万来赔偿。中了圈套的三人被赌场打手夺走了包括银色短剑在内的所有财产。目睹这一切的鲁耶老人见状立刻过来解围，训斥了少年们一顿后吩咐他们先返回宿屋等候。知道做错事乖乖照办的巡礼者们回到宿屋后，在和旁边卡拉塔(クラタン)闲聊时获知，原来他也是这种赌博骗局的受害者。鲁耶老人回来后将被骗走的钱和银色短剑还给了少年们，甚至连卡拉塔被骗

走的300G也要了回来。

得到失而复得财产后得以返回家园的卡拉塔非常高兴，向巡礼者们透露穿过南面毒沼泽后在附近村庄内有个老婆婆曾见过白魔女。当罗迪询问鲁耶老人是怎样取回赌金时，鲁耶老人告知他和达斯的总理大臣巴浓(バロン)是好友，不过作为帮助他们的交换条件，他们必须帮巴浓一个忙。随鲁耶老人来到巴浓官邸，在三楼见到了总理大臣巴浓，才得知耶鲁老人一直以来都把赢来的钱全数委托巴浓购买透明豆(レンズ豆)给塔司村的贫穷村民播种，让他们得以耕种。而少年们的任务就是将这些透明豆送到塔司村。得知真相了解到鲁耶老人的无私胸怀后，深受感动的巡礼者们接受了任务，来到一楼的仓库拿取三袋透明豆就可以出发了。在达斯南边出口处遇到的查斯告诉年轻的巡礼者们，附近村庄塔司内有个库诺瓦老婆婆(クロワばあさん)在20年前曾见过白魔女。既然有了目标，那就南行出城吧。



—— 塔司村 ——

冶炼屋	(货币兑换率1G：5P)	
道具名称	价格	作用效果
铁の剑	400P	ATT+20
早业の短剑	320P	ATT+16
钢の剑	1000P	ATT+36

想要到达塔司村必须穿越毒沼地带(毒沼地帯)，这里的魔兽比较厉害，攻击力和闪避率方面都有了强化，推荐在此修炼到14级左右再前进。如果想避开这些魔兽的话，可以利用毒沼地带左边的河水顺流而下直接前往塔司村。从塔司村的陆路入口往东走，顺着路可来到库诺瓦老婆婆所在的小屋。从和她的谈话中得知20年前库诺瓦老婆婆所遇见的白魔女耶鲁杜大约18岁，是一个有着一头美丽淡紫色银发的文静少女。看上去是普通人的她却能预知未来，并一直告诉人们面对困境不要绝望，不要向命运低头。她还预言了达斯城和塔司村贫富悬殊情景的出现。20年前并没有这片毒沼，它的产生是源自于达斯人贪得无厌的贪欲。白魔女曾留下话：人们的心是和这块大地上的草木息息相关的。



暂时告别库诺瓦老婆婆后，众人来到南面贫瘠的村落塔司村。此地荒凉破败的景象和达斯城是两个极端的对比，就连村人也因悲观而失去了活力和斗志，在阴郁中生活着。首先拜访一下这里的拿普村长(ナップ村長)把透明豆种交给他完成肩负的重任吧。从村长处得知每年按照惯例竖琴家吐鲁巴(キタラ弾きのトロバ)会来到塔司村献艺，以他美妙的琴声令村人恢复生气振作起来。告别拿普村长后出门会见到塔司村天真孩子们的舞蹈。返回达斯城的路途中杰立欧一行遇到竖琴家吐鲁巴，得知他因遇到魔兽的袭击，不慎丢落竖琴在河中。为了帮助可怜的塔司村民，少年们主动协助吐鲁巴寻找竖琴，很快就在吐鲁巴所在位置的左下方找到了它。不过木制的竖琴被河水浸湿之后似乎有点异样。





和吐鲁巴一起回到塔司村，受到村民的夹道欢迎。拿普村长趁此良机发表了一通鼓舞村民的慷慨激昂演说。当竖琴家吐鲁巴开始他的演奏后，



果然乐声为塔司村人带来了活力与生气。然而正当演奏进行时，被水浸泡后的琴弦突然断掉。村人再度回复原本的悲观，甚至认为将永远逃不出这可悲的命运。从吐鲁巴口中得知一年前他曾留下备用的琴弦在村外的库诺瓦老婆婆家中，克莉丝马上表示愿意前往取回备用的琴弦。来到库诺瓦老婆婆家处，她却表示忘记琴弦所在。询问屋子外面钓鱼的男孩哈比（パピー）时他却推说琴弦在库诺瓦老婆婆那里。再次与老婆婆对话她回忆起琴弦在哈比那里。第二次询问哈比时他终于承认他用琴弦当钓鱼线。得到剩余的琴弦并把它交给吐鲁巴后，在众人的鼓励下吐鲁巴恢复斗志重新上弦演奏，这一次终于成功鼓舞了村民们。告别了吐鲁巴和塔司村人后，年轻的巡礼者们沿着原路返回达斯城（进城前先解除鲁耶老人身上的所有装备）。在达斯城门处遇到了等候多时的总理大臣巴浓迎接完成任务的众人。接下来告别了一路上以长者身份照顾他们的鲁耶老人，三个少年向着南方的摩鲁特进发。





—— 三都桥 ——

穿过被炎系魔兽们占领的梦见街道后，杰立欧一行来到了提拉斯依鲁世界中最大的桥梁三都桥入口处。面对守桥士兵的问题回答“入国する”即可顺利通行。在经过桥梁中段的中岛后遇到导游耶库斯（ガイドのエクス）率领的旅游团参观三都桥，从导游的介绍中得知三都桥名称的来由：原来这所巨大的桥梁是由查诺姆、安比修和欧鲁德斯三个国家出资兴建的，“三都”所指的正是这三个国家。而且当年的魔女也曾经过这里的中岛。此时道路分为两条，如果从下方的道路走的话，会成为通过三都桥的第一万次幸运者而获赠特殊道具肥皂礼盒（石けん詰め合せ），而如果贪图近路从上方道路走的话，则成为第一万零一名，奖品也会被一个名叫巴西（パッシン）的大叔给领走了。因此推荐玩家还是从下方的道路通过三都桥，这样才能取得纪念品。接下来东行来到吐特城堡（ドッタの砦）。



—— 吐特城堡 ——

行商人コメル	（货币兑换率1G：5P）	
道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药
サフィ－第5卷	30P	《女剑士莎菲》第五卷

吐特城堡是前往摩鲁特的必经之路。从这里的行商人コメル处可购买到特殊道具小说《女剑



士莎菲》第五卷(サフィー 第5巻)。正欲通过城堡的巡礼者们被守卫以伽鲁伽在附近不安全为由拦下,怎么也不肯放行。靠近了望台时克莉丝忍不住很不淑女地爬上去查看远方海兽伽鲁伽的动静,看见海兽正在罗普岛(ロップ岛)附近休息。时间已经不多,必须尽快赶往摩鲁特。然而首先必须通过眼前的守卫。在右下角的小屋内再次遇到刚才和少年们争夺三都桥一万人次记念品的巴西大叔,从他口中得知那个守卫很固执不可能被说服,不过他比较心浮气燥,只需引诱他从北边了望台的左侧接近,就能乘机从了望台右侧冲出城堡大门。按照巴西的提示,少年们绕过行商人コメル所在处从吐特城堡最北边的角落里绕到了望台的后方,果然顺利依照巴西的方法通过了守卫。查看路碑后立即往东北方向前往海港城市摩鲁特。



—— 摩鲁特 ——

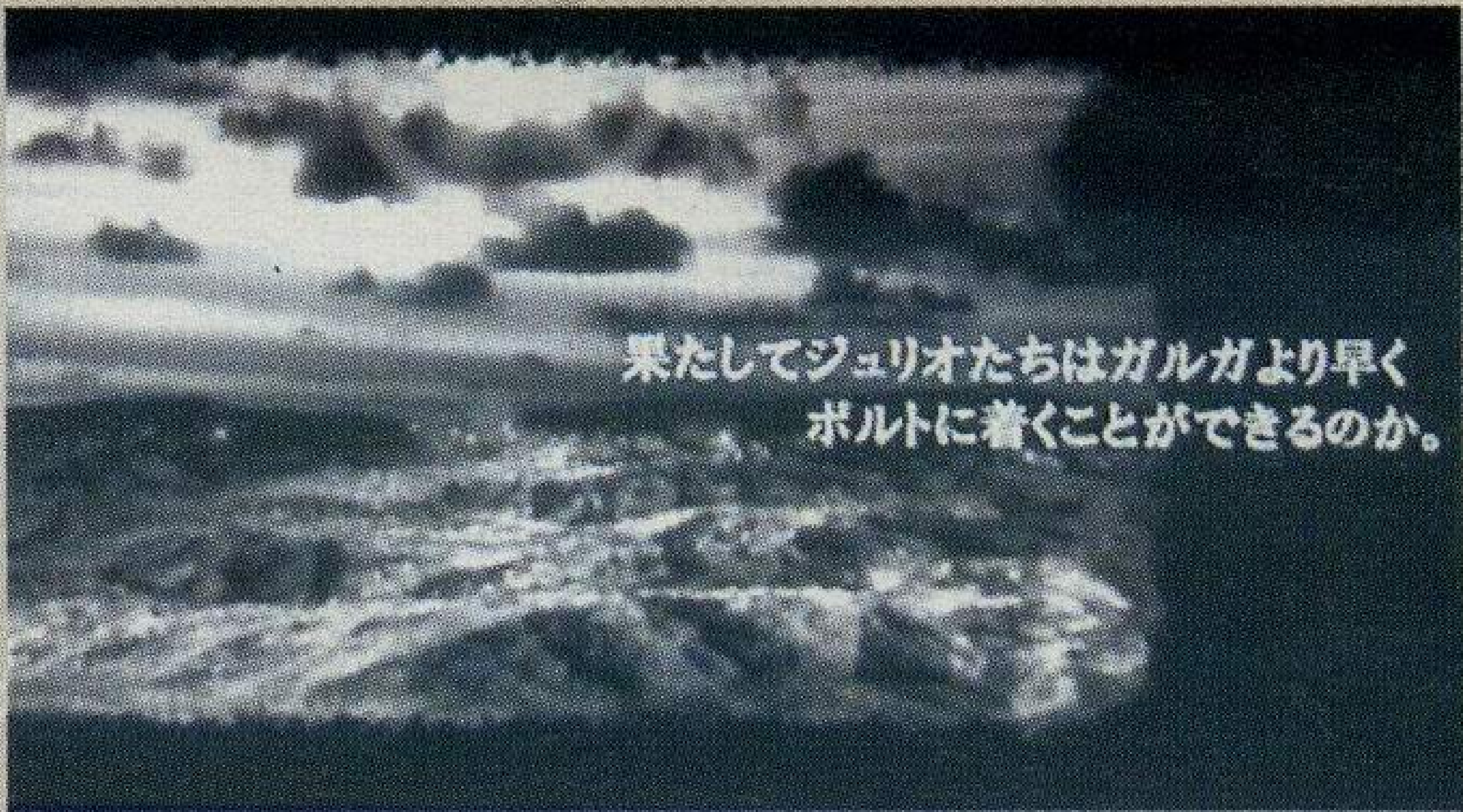
武器屋　(货币兑换率1G:5P)

道具名称	价格	作用效果
钢の剑	1000P	ATT+36
召唤の短刀	800P	ATT+32
铁片の铠	600P	DEF+15
小型の盾	100P	DEF+4
白银の杖	250P	ATT+12、MAT+12
月影のローブ	200P	DEF+10、MDE+4

道具屋　(货币兑换率1G:5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
キユポの药	50P	解毒剂
气付け药	100P	苏醒药

穿过爱路察海岸(エルザ海岸)来到摩鲁特入口处,然而被门卫以伽鲁伽随时会登陆很危险为由不让众人通过。杰立欧想出办法将刻有安比修王室徽章的亚鲁夫戒指给门卫看,谁知门卫表情



一变将三人当成是假扮旅人的盗贼抓了起来。在押送总部的途中正好遇到安比修的阿路夫列特国王(アルフレッド王)和他的近臣磨力森商量迎击海兽伽鲁伽的准备工作。当这位国王转过身时,杰立欧认出他真是之前不告而别的同伴亚鲁夫!



受了委屈的克莉丝大小姐质问亚鲁夫把恩人当盗贼抓起来是否是他对恩人的礼仪,亚鲁夫自然免除了三人的牢狱之灾,并再次把亚鲁夫戒指作为友情的印证赠给杰立欧三人。谈话中大家再次确认了海兽伽鲁伽还在罗普岛休息,同时得知安比修军已经做好了迎击的准备。罗迪表示无论如何都要留下来对付海兽伽鲁伽,杰立欧和克莉丝也表示要协助战斗。原本不愿让他们涉及到这场危险中的亚鲁夫在克莉丝大小姐一句“救命恩人”下只好答应。

现在恢复自由身后在摩鲁特内四处转转吧。从教会的チャッペルのモラト那里克莉丝可以学到新魔法复活被击倒同伴用的リバイブ、催眠魔法スリープ、风系龙卷风攻击エアトルネード和令魔法防御力上升的マジックシールド(Lv17)。在摩鲁特东部的大帐篷里遇到被邀请来协助对付海兽



王睿涵	我对上帝说:“听说对于您,一和一百万相等,那可否给我一台PSP?”上帝说:“好啊,等一秒钟我就给你拿来。”
读者资料	16岁,男,110179,沈阳浑南新区高功路2号,兴趣:打扑克、看PG、打SP

伽鲁伽的魔法师马吉沙(マギサ)，她和克莉丝握手后告诉克莉丝很有才能，日后一定能有杰出的表现。同时她告诉年轻的巡礼者们，她5岁时曾与当年的白魔女相遇，并从白魔女那里学习了魔法的使用及待人处世的道理。



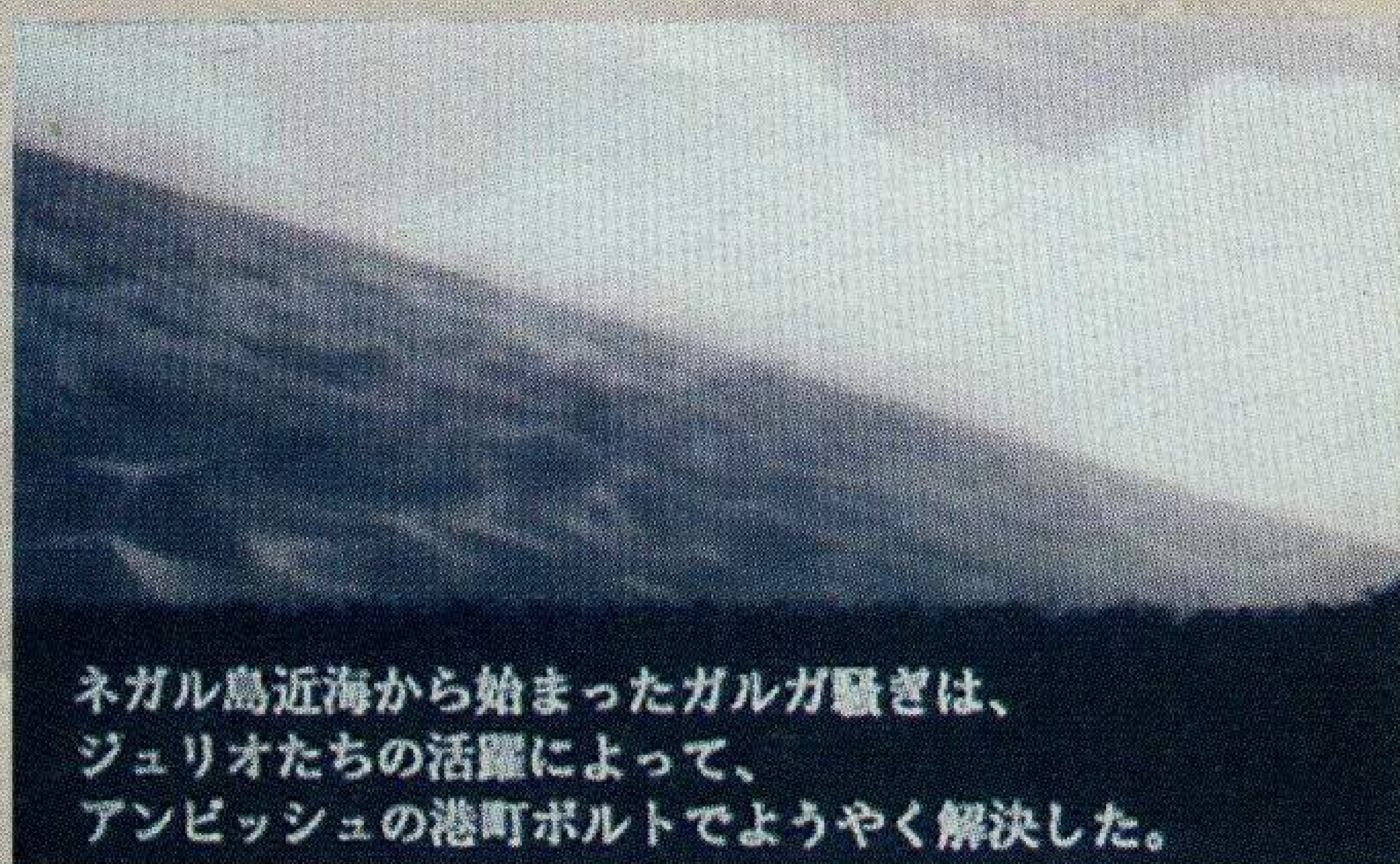
回到摩鲁特西端想找亚鲁夫却发现他已不在，只要再来到摩鲁特东部最大的帐篷处，却发现亚鲁夫和磨力森都在这里。再次和亚鲁夫交谈后，克莉丝提议看看火焰是将伽鲁伽引到何处。延着海岸线一路向东走，在山谷深处遇见一位安比修士兵，他告诉杰立欧等人，捕捉伽鲁伽用的特制粗绳大网都已准备好。回到摩鲁特正遇上阿路夫列特国王在做征讨伽鲁伽的作战计划。突然间士兵来报海兽伽鲁伽已经出动，罗迪为了手刃仇敌独自离开队伍。虽然亚鲁夫叮嘱杰立欧和克莉丝留下，但两人又怎么会乖乖听话。



在山谷入口的木梯处看见亚鲁夫正和士兵商量由于伽鲁伽没有被安排好的灯火误导路线的突发状况。再次和亚鲁夫对话，克莉丝提出一个大胆的方法，就是让我们可怜的杰立欧以身做饵引诱伽鲁伽钻进山谷的圈套。果然杰立欧令伽鲁伽从海中跃出穷追不舍地追入山谷。此时第二步作战计划开始，由魔法师马吉沙施展魔法切断伽鲁伽的后路，将山谷唯一的出口封闭。紧接着执行第三步作战计划的士兵们撒下大网困住这只巨大的海兽。然而失去行动能力的伽鲁伽仍然无法接近。恢复知觉的马吉沙表示伽鲁伽原是温驯的动物，而现在它的意识正被一种外来的邪恶所控制。罗迪便把其从提古拉带来的大块真红之炎炸向伽鲁伽，果然此举成功令藏身在伽鲁伽身上操纵它的寄生魔兽现出真身。此时亚鲁夫和罗迪同时归队，四人一起对付这只寄生魔兽。



BOSS战！注意BOSS身旁的两只小魔兽バゼミニオン对包括精灵召唤魔法在内的所有魔法攻击免疫。摆平这三只魔兽后得到守りの指轮Ｉ和31G。除掉寄生魔兽之后，伽鲁伽又恢复了原本温驯的本性，重回大海之中。而罗迪在这场战斗中精疲力竭导致虚脱，必须留下来接受疗养。与亚鲁夫约定好在将来安比修的首都安德拉城(アンデラ城)再会后，我们的两个小英雄向下一目标伊格尼斯(イグニス)的炎之夏利尼(炎ののシャリネ)前进。然而，那只操纵伽鲁伽的寄生魔兽又是谁在背后指使的呢?





文/任天堂世界 Kayin　责编/天意



テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

世界传说 换装迷宫3

服装特技解析

换装迷宫3里设定了多种个性各异的服装，其吸引人之处不是服装的外形，而是战斗中使用的各种充满魄力而华丽的特技和魔法。大多数服装除了一些较小的特技外，大的特技均不相同，因此种类可说是非常丰富。某些服装的最终奥义不仅拥有惊人的杀伤力，招式华丽度甚至还可以用无与伦比来形容。下面就向大家逐一解析各服装的特技，鉴于版面有限，所以每件服装只挑选有代表性的1～2个大特技，包括推荐使用的特技以及最终奥义，同时还加上了本人对该特技华丽度和实用度的评价，仅供参考。



NAMCO	RPG	128M
2004.01.06	4800日元	1人用

文/Kenyo
责编/雪人

一、职业系服装

1、剑士



●闪空裂破

剑士的物理攻击范围较远，擅长近身战。此招是魔神剑气与前冲突刺的组合技，无贯通攻击效果，仅需消费6TP，杀伤力较大，出招速度快，连续使用的间隔时间不明显，比较适合近身群战。

华丽度：★★ 实用度：★★



●魔神双破斩

魔神剑与浮空连续斩的组合技，毫无停顿的出招速度能够将地上的敌人连续打至半空，此时让其他NPC使用攻击型魔法配合攻击的话，可一次性剥夺敌方大量的HP。此技对浮空的敌人也能给予较大伤害，属近身陆空两栖技，遗憾的是只对单体敌人有效。

华丽度：★★ 实用度：★★★



2、格斗家



●狮子战吼

格斗家擅长近身肉搏型的特技，此招前冲掌击后再以双手掌心释放出狮头形状的斗气，具有贯通攻击效果，攻击范围涉及三分之一个屏幕。致命缺点是前冲掌击之后有可能会被敌方打断出招，而后面高杀伤力的狮头斗气就无法继续使出了，属于近距离辅助攻击技。

华丽度：★★ 实用度：★★



●凤凰天驱

跃到空中变成凤凰的斜向俯冲技，主要攻击对象为地上敌人，无贯通攻击效果，如果敌人体型较大的话，使用此招会比较赚，攻击的连击数和伤害可以增加不少。

华丽度：★★ 实用度：★★

赖伟	卖了GB买GBC，卖了GBC买GBA，卖了GBA买GBASP，卖了GBASP加大洋买NDS，正在想卖了NDS买PSP（差太多了，买不起）。
读者资料	19岁，男，318000，浙江台州，兴趣：PC、篮球、电玩



3、弓箭手



●轰天

弓箭手擅长中远距离的物理攻击，此招的出招时间还算较快，附带的雷击效果能够对单体敌人造成连击伤害，射程更是延伸到一个画面以外，属于中远程辅助攻击技。

华丽度：★ 实用度：★★



●震天

LV30习得此技，个人觉得比LV38习得的最终技“疾风”要好用得多。两者均是消费12TP，但是震天发动后时间是静止的，敌方没办法破解你的出招，而且其攻击对象是同一画面内的敌全体，因此从实用度方面来说，震天要比疾风好得多。但是杀伤力方面，震天没有疾风高，问题在于这种天女散花的攻击方式，有些弓箭根本就打不到敌人。

华丽度：★ 实用度：★★



4、僧侣



●ホーリーランス

僧侣当然是擅长回复系魔法的了，不过攻击系的魔法也不差。此技与忍者的デモンズランス技的攻击方式类似，光属性。虽然只能攻击敌单体，不过杀伤力还是可以接受的，对于HP稍低的怪物，一招足以毙命了。

华丽度：★★ 实用度：★★



●ジャッジメント

僧侣的最终奥义，消费TP75，LV45习得。发动后时间静止，无数的审判之光从天而降，攻击对象为同一画面内的敌全体。使用此类巨耗TP的魔法时推荐装备可使TP消耗减半的饰物フェアリィリング和咏唱速度提升的饰物ミスティシンボル。

华丽度：★★ 实用度：★★



5、忍者



●镰鼬

忍者的特技以速度见长，不过此技是例外。刚出招的瞬间需要少许时间蓄力，成功使出后就可对敌方造成连续伤害，攻击方式类似于《恶魔城月下夜想曲》那把无限真空刃，在正前方形成一片剑气，攻击射程较大，而且可以贯通攻击，属于近距离辅助攻击技。建议先让一同伴当前锋，再使用此招配合牵制敌人。

华丽度：★ 实用度：★★



●デモンズランス

忍者的最终技，远程攻击型魔法，LV35就可习得。缺点很明显，攻击力中规中矩，要命的是咏唱时间较长，如果不站到远处让己方其他人员掩护的话，很有可能被敌方打断出招，因此在激烈的战斗中不太适宜使用。

华丽度：★★ 实用度：★



6、魔法师·魔女



●スパークウェブ

魔法师和魔女是以高杀伤力的攻击型魔法著称的。スパークウェブ此技属性为雷，攻击对象敌单体，成功发动后时间

何炜	懂得玩游戏的人才懂得享受生活。
读者资料	21岁，男，100071，北京丰台区科学城海鹰路7号4层，兴趣：GAME、看电影

静止，不用担心被打断。以LV60的状态来计算，也有2K以上的杀伤力，个人认为比带贯通效果的フリーズランサー好用，因为那招虽然也具有相同的杀伤力，不过却分散到了各个敌人上，造成单个敌人的伤害大幅减少，反而不能迅速干掉某个需要尽快解决的敌人。

华丽度：★★ 实用度：★★



●ブラックホール

魔法师和魔女的最终奥义黑洞魔法，属性为暗，LV50习得。此技仅消耗TP44，但是以LV60的状态来计算，杀伤力却高达5K～6K，而且攻击对象是同一画面的敌全体，所以实用度非常高，对于普通的怪物，绝对是一招毙命。

华丽度：★ 实用度：★★★★★



7、商人



●エリクシール3000G

商人的特技大多是消费金钱而不是TP，这招最终技就是消费3000G而使己方单人的HP和TP全回复，所以对于资金紧张或者不愿意花费金钱的玩家来说，这件高度鸡肋型的服装完全派不上用场。

华丽度：★ 实用度：★



8、舞娘



●タイムストップ

舞娘属于支援系的角色，不过也有不少较为强力的召唤魔法，可以分别召唤风、水、火3个精灵对敌人进行攻击，其中水精灵的攻击对象是复数敌人。而最终技“时间停止”一般配合其他人物的最终奥义来使用，尤其是一些需要红血才能使用的最终奥义，以便其成功使出免受打断。

华丽度：★ 实用度：★★



9、厨师



●食材变化

厨师比较适宜在战斗前制作料理所用，战斗中由于特技攻击力较低几乎帮不上忙，不过最终技“食材变化”可以将敌人变成制作料理的材料，种类是随机的，但是1次战斗中只能变1个敌人。

华丽度：★ 实用度：★



10、诗人



●ばくち

诗人的招式大多没什么杀伤力，此招最终技ばくち以扔骰子的点数决定效果。1点：自己昏厥状态；2点：己方全体回复一定TP；3点：己方全体提升命中率，4点：敌全体昏厥状态：5点：己方全体回复一定量HP；6点：レイ魔法对敌全体伤害。可以看出大部分效果都对己方有利，就算连续使用此技也不会吃亏，最多拖延一点战斗时间而已。

华丽度：★★ 实用度：★★



11、医生·护士



●电气ショック

医生和护士自然是擅长救死扶伤的了，所以最终技“苏

李喆	两年的津贴=一台PSP，两年的退伍费=一台NDS。
读者资料	21岁，男，200436，上海大场91528部队41分队，兴趣：玩掌机、看书、下棋

生”就是专门复活同伴的。不过之前还可以习得一招攻击型特技“电气ショック”，杀伤力中规中距，发动后需要1秒时间来蓄力，并且出掌命中敌人后才能施以伤害；因此有很大机会被敌人打断出招（毕竟人家是救死扶伤的，当然就不擅长杀生了）。

华丽度：★★ 实用度：★



12、音乐家



●ごーごーサンバ

音乐家其实也属于支援系的角色，拥有提升命中率的特技，不过实用度不大，再加上没有高杀伤力的特技，显得有点鸡肋。比较有意思的就是这招ごーごーサンバ，可发出3个音符连续攻击敌人，带有一定几率让敌人昏厥的效果。

华丽度：★ 实用度：★★



13、学者



●マクスウエル

学者的特技攻防兼备，不仅拥有可以提升己方攻击力和防御力的魔法，攻击型魔法也具有很大的杀伤力，不愧是高智慧人物。此招マクスウエル就是召唤古代学者阅读卷物对敌单体进行连续的魔法伤害，以LV60的状态来计算，也可达到接近3K的杀伤力，仅消耗TP22，实用度还是较高的。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



●シューティングスター

学者的最终奥义，LV50习得，消耗TP50，属性为光。满屏的星状光球星罗密布地洒向同一画面内的全体敌人，除了咏唱速度稍慢之外，杀伤力还算令人满意，以LV60的状态来计算，对大部分怪物都能一招毙命，不过总体杀伤力还是比不上魔法师和魔女的ブラックホール。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



14、猫人



●ネコパンチ

猫人的特技只有2种，最后1种ネコパンチ攻击力相对较高，由于特技没什么特色，所以猫人的服装变成了鸡肋和摆设品，相信各位都是试用一下就扔到一边了。这或许是游戏开发人员的制作时间和卡带容量的限制而导致的吧。

华丽度：★ 实用度：★



15、魔术师



●大消失

魔术师没有攻击型特技，这招最终技消耗TP18，发出魔术布帘将敌单体罩住，一定几率使其瞬间消失（也就是即死效果），不过成功率不高，而且自身等级和敌方怪物种类都有很大的影响。

华丽度：★ 实用度：★



16、模特



●セクシーポーズ

模特的特技也只有2种，都是摆性感姿势令敌方进入昏厥状态，不同的是セクシーポー

ズ攻击对象为复数，而前一种只是单数而已。值得一提的是，セクシーポーズ由于出招收招都极快，可以无限连击，连至99击以上都有可能，而且敌人会一直处于昏厥状态而挨打。不过达成99连击的前提是敌人HP足够高，不是BOSS级人物，且不能有己方NPC进行攻击捣乱。有兴趣的玩家可以自己亲自试试，比较耗时间。虽然模特拥有如此的作战优势，但个人认为模特还是属于鸡肋型的服装。



华丽度：★ 实用度：★★

17、盗贼



●ローバーアイテム

盗贼最拿手的当然是偷道具，ローバーアイテム就是盗贼独有的偷盗特技，如果能够成功偷到道具尤其是服装材料的话，绝对可以节省不少金钱（能够偷到的道具种类详见上一期掌机迷）。不过随着LV的提升，成功率的提升还是微乎其微，基本上还是要看运气。有些玩家可能还不会判断怎样才算偷盗成功，其实成功的话画面上方会显示盗得道具的名称，而且自身不会摔倒，所以使用特技后摔倒的话就表示偷盗失败了。

华丽度：★ 实用度：★★★

二、BOSS级人物服装

1、塞尔舒斯



●冻刃十连击

塞尔舒斯近似于格斗家职业，拥有不少近身搏斗技，擅长水属性魔法。冻刃十连击是拳脚乱舞十连击后再连上狮子战吼的组合技，最大的好处是出招快，破绽小，杀伤力也令人满意，乱舞时各连击衔接时间很小，不容易被打断，最后以狮子斗气结束招式，实用度比最终奥义要高。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



●狮吼爆碎阵

塞尔舒斯的最终奥义。LV48习得，是狮子战吼的强化版，虽然杀伤力比较高，不过出招的破绽太大，第一拳与第二拳之间的衔接时间过长，很容易被敌人打断，那么后面三个连续的狮子斗气就无法使出了，只有让其他NPC做前锋把敌人打得无法还手之时，发动此技才能发挥出全部威力。

华丽度：★★★ 实用度：★★



2、达奥斯



●テトラアサルト

达奥斯拥有众多强力的攻击型魔法，而且还有停止时间的魔法，不过咏唱时间长是致命的弱点。综合起来，还是最初的拳脚4连击技テトラアサルト最为实用，仅消费TP20，无需咏唱，而且杀伤力与其他强力魔法较为接近，比较适合近身混战和以一敌众，那些强力的魔法最好配合时间停止魔法或与其他NPC一起团体作战时使用。

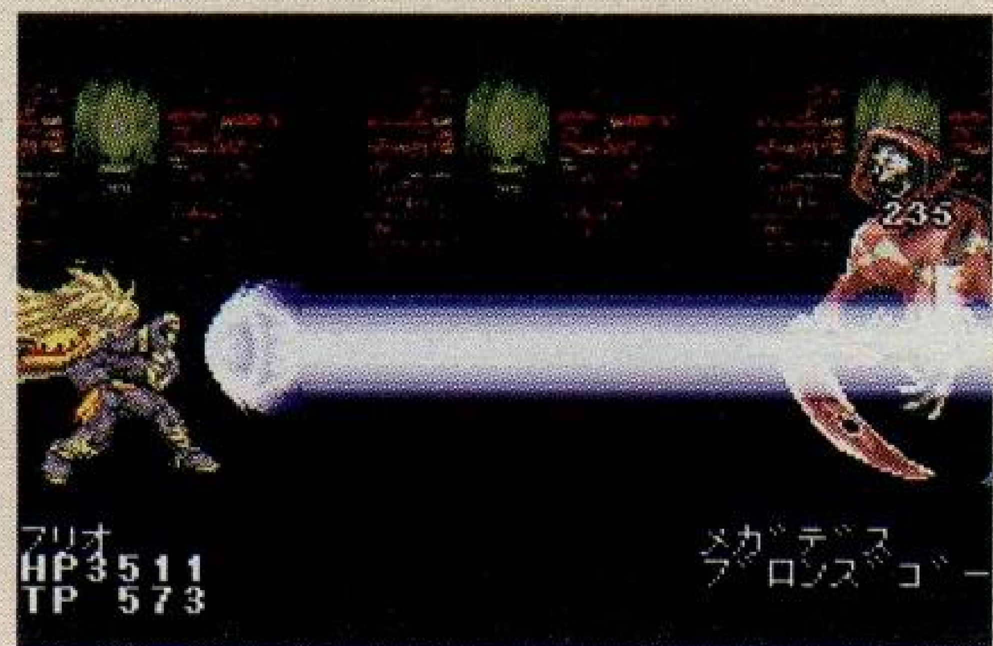


华丽度：★★ 实用度：★★★

●ダオスレーザー

达奥斯的最终奥义，LV45习得，无赖技之一，几乎没有咏唱时间，发动瞬间时间静止，其激光冲击波攻击范围覆盖全画面的敌人，不过部分空中的敌人有可能会避过。虽然杀伤力略低，但胜在出招快，连续使用的话敌人完全无还手之力。不过对于那些喜欢跳来跳去的敌人例如贾巴巴，就要看准时机才放，免得打空。

华丽度：★★★ 实用度：★★★★★



3、希泽尔



●インデグネイション

魔女希泽尔擅长超级攻击型魔

薛晶	女孩们都行动起来啊，假期到了，让GBA和PG陪我们度过冰冰爽爽的每一天吧！
读者资料	21岁，女，300381，天津南开区45号政法管理干部学院，兴趣：广泛

法，当然会有一些独有的超级魔法技。雷系大魔法インデグネイション，攻击范围敌全体，LV60时接近5K的杀伤力，明显稍逊于顶级魔法ブラックホール。因为希泽尔、魔法师、魔女三者服装的智力修正值完全一样，由此而推断出。

华丽度:★★★★ 实用度:★★★



●E・ファイナリティ

希泽尔的最终奥义，LV60习得，咏唱速度慢是一大遗憾，而攻击范围只是剑落下的范围又是一大遗憾，如果敌人分开较远就只能打到其中一个，虽然杀伤力达到了9K以上，不过似乎还是对不起那125TP的消耗量。

华丽度:★★★★ 实用度:★★★



4、巴尔巴特斯



●エクセキューション

巴尔巴特斯的魔法咏唱时间相对较短，这是他的一大优势，而且其斧头的普通攻击有一定几率使敌人昏厥状态。エクセキューション由于有两个攻击魔法阵，无论是攻击空中还是地上的敌人都能很好兼顾，涉及范围较广，所以实用度较高，杀伤力有3K以上，稍逊于最终奥义。

华丽度：★★★★

实用度：★★★★

●ジェノサイドブレイバー

巴尔巴特斯的最终奥义，LV55习得，超级无赖技之一，几乎没有咏唱时间，发动瞬间时间停止，其激光冲击波攻击范围覆盖全画面的敌人，攻击力较高且攻击密集度高，可迅速剥夺敌人大量HP。在较低等级的状态下，使用此技较为容易战胜贾巴巴和斗技场的传说系列主角。

华丽度：★★★★

实用度：★★★★★



5、艾尔琳



●インブレイスエンド

艾尔琳擅长光属性攻击型魔法，而且魔法咏唱速度相对较快，对付贾巴巴时会比较有利。虽然她拥有不少高杀伤力的魔法，不过遗憾的是只对敌单体有效。インブレイスエンド消耗TP37，攻击伤害4K左右，从节约TP的角度来看，反而没有消费TP15的シャイニング・スピア好用，这招在LV60左右也接近3K的杀伤力了，而消费TP还不到原来一半。

华丽度：★★★★

实用度：★★★

●I・ジャッジメント

艾尔琳的最终奥义，LV55习得，消费TP75，光属性，对敌单体7K多的伤害，非BOSS级敌人均是一招毙命。虽然效果只对敌单体，但如果2个敌人贴得很近的话，还是可以产生复数攻击效果的。

华丽度：★★★★

实用度：★★★★



6、尤古多拉希尔



●アウトバースト

一如仙乐传说所设定的那样，尤古多拉希尔的实力很废，几乎没有令人记得住的强力特技，而且无法加速，这意味着不能穿过敌人的身体到达场地另一边。最终技アウトバーストLV55习得，杀伤力只能用差强人意来形容，与其他魔法技相比，此技的好处是不需要咏唱时间，不过俯身击地的瞬间还是有可能被打断出招。

华丽度：★★★ 实用度：★★







7、萨纳特斯



●ダークフォース

萨纳特斯能够在空中自由飞翔，动作自由度高了不少。ダークフォース也属于冲击波类型的特技，不过发动时有个冗余动作，从半空分身移动到地上才能发出，所以在分身的时候遭到攻击的话会让人感到非常遗憾，杀伤力在所有可以使用激光冲击波的人物中算是较低的了。

华丽度:★★★ 实用度:★★★★



●メテオスォーム

虽然是最终特技，而且是对敌全体的陨石魔法，不过杀伤力比不上之前习得的ブラックホール魔法，这从消费的TP量也可看出。萨纳特斯的ブラックホール杀伤力没有魔法师和魔女的高，这是由服装自身的智力修正值决定的。也就是说，魔法师和魔女服装的基本智力值较高，智力值与魔法伤害是紧密关联的，智力值越高，魔法伤害就越高。

华丽度:★★★★ 实用度:★★★



8、库莱托



●デラックスボンバー

作为小BOSS，库莱托没有特别引人注目的特技，此招最终技デラックスボンバー只能对地，空中的敌人就无能力了。攻击对象复数，杀伤力比较普通，基本上可以归入鸡肋型服装。

华丽度：★★ 实用度：★★



9、波尼



●セクシーダイナマイト

别看此最终技消耗100TP，杀伤力只能说让人伤心，需要近身才能发出，出招时间较慢，容易被敌人打断，攻击范围只在自身周围的一定有效距离内，有太多局限性，总的来说波尼也是鸡肋型服装。

华丽度：★★ 实用度：★★



10、女武神



●ワルキュリアストライク

女武神擅长近身攻击，魔法方面只有一些小魔法，不过这并无大碍，因为在近战时是不适宜使用魔法的。ワルキュリアストライク这招是多段狂斩连续技，最后一击可以把体型较小的敌人吹飞。从消耗TP的角度来看，使用最终奥义的“性价比”要高些，毕竟此连续技整体攻击力不算很高。

华丽度：★★★
实用度：★★★★



●ワルキュリアセイバー

女武神的最终奥义，LV55习得，超级无赖技之一，发动瞬间时间停止，攻击时不断发出剑气光球前进，最厉害的就是具有正面无敌状态（物理攻击无效），不过在背面攻击以及魔法攻击就可打断出招，可以说是个遗憾吧。即使这样，正面无敌都可以轻松虐待不少BOSS了。

华丽度：★★★★
实用度：★★★★★



11、多鲁亚加



●ディバインパウア

此招ディバインパウア就是与贾巴巴战斗时大家领教过的火、风、水、地4种属性魔法连续释放的恐怖“炼狱”魔法，杀伤力4K以上。让人郁闷和无法忍受的是，多鲁亚加发动魔法的咏唱时间在所有人物中是最长



姚茂林	一台新游戏机的出现，就代表了一项科技的进步。
读者资料	18岁，男，556000，贵州凯里市第三中学高二10班，兴趣：音乐、篮球、上网、GBA、动漫

的，单独作战不用时间静止道具的话根本就别想成功使出，团体作战有他人的掩护就容易一些。

华丽度：★★★★ 实用度：★★★

●狂王镰狱舞

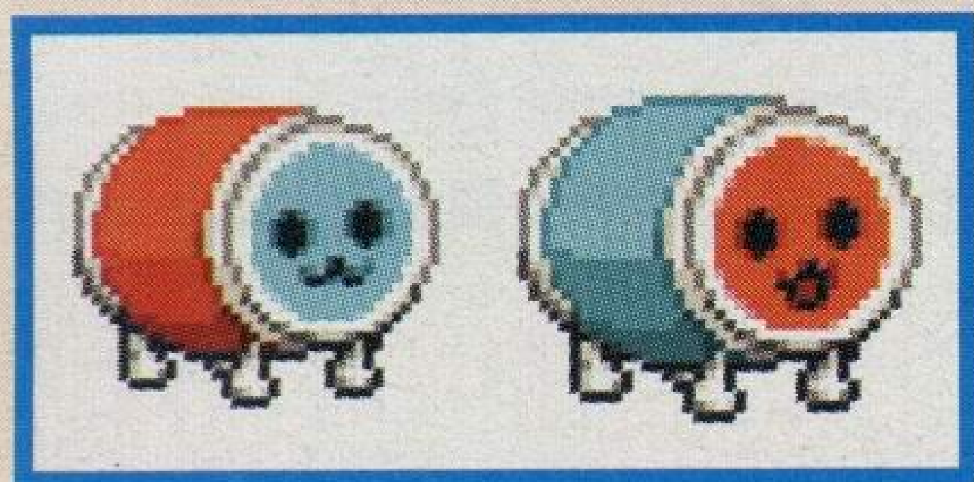
多鲁亚加惟一的一招无需咏唱时间的最终奥义，LV48习得，也是无赖技之一。挥舞着大刀来回冲撞，冲撞时无敌状态，攻击对象是整个场地的敌人，总杀伤力约为3K左右，相信大家在多鲁亚加之塔里已经受够这招的苦了。

华丽度：★★ 实用度：★★★★★



三、其他人物服装

1、太鼓



●太鼓の达人

太鼓的最终奥义在一次战斗中只能使用一次，纯粹是休闲无聊时的消遣品，根据你玩太鼓的成绩，总共有6种效果出现。

"火祭り大失败"：魂槽完全没有增长，己方全体昏厥状态并受到一定伤害。

"火祭り失败"：魂槽未达到黄色状态，己方全体昏厥状态。

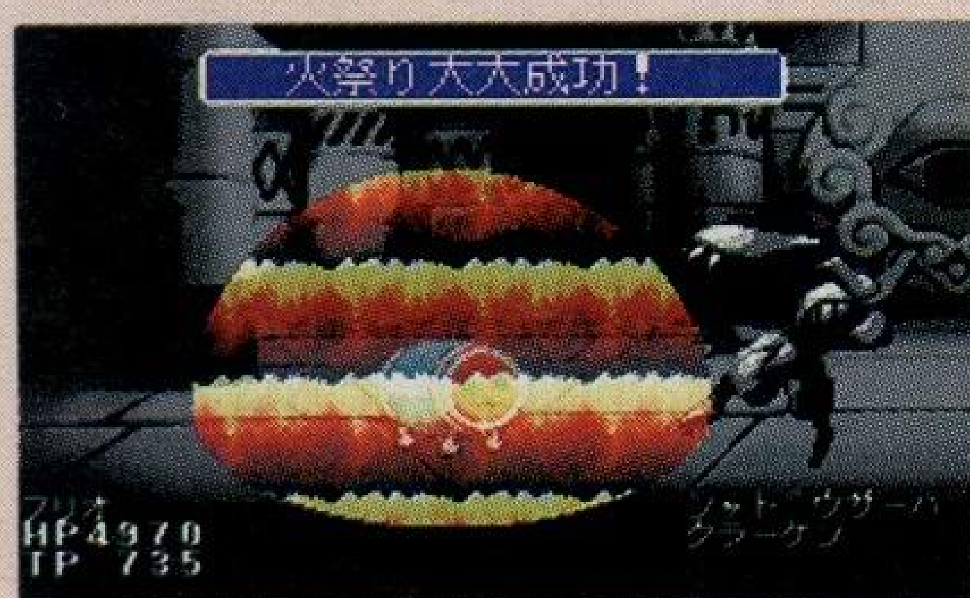
"火祭り小成功"：魂槽黄色达到1格以上，敌方全体昏厥状态并受到一定伤害。

"火祭り中成功"：魂槽黄色达到2格以上，敌方全体受到ライトニング的攻击伤害。

"火祭り大成功"：魂槽全满状态，敌方全体受到ファイアストーム的攻击伤害。

"火祭り大大成功"：魂槽全满且出现一定数量以上的"良"，敌方全体受到エクスプロード的攻击伤害，伤害值9999。

华丽度：★★★ 实用度：★



2、基鲁



●シールドバッシュ

基鲁的服装非常强劲，近身肉搏战的首选，其特技出招收招速度都极快，而且大多具有贯通效果，以一敌众也完全没有问题，不过被群殴时就例外了。シールドバッシュ这招很变态，不仅攻击力高，还具有吹飞敌人并且使其一定几率昏厥状态的双重效果，实在是杀人灭口、居家旅行的必备服装。

华丽度：★★★ 实用度：★★★★★



●セイブ・ザ・クィーン

基鲁的最终技，狂连斩突进再加上盾冲击波，强力的连续技一气呵成，仅仅消耗20TP，而且出招速度极快，个人觉得异常好用。以LV70的状态来计算，一次攻击下来至少也有3K以上的杀伤力，用基鲁来打斗技场也是非常好的选择。



华丽度：★★★★ 实用度：★★★★★

3、凯



●デススペル

此招的优点是咏唱速度较快，杀伤力还算比较高，发出的骷髅头具有贯通效果，攻击范围可以从画面最左端到达最右端，攻击方式让人想起《豪血寺一族》那个老太太的牙齿攻击技。不过缺点是对于浮空移动的敌人有可能会打不中。

华丽度：★★ 实用度：★★★



●ビッグバン

凯的最终奥义，LV45习得，最大的缺点就是咏唱速度太慢，装备了咏唱加速的饰物提升也很有限，所以最好就是配合时间停止的道具或者魔法来使用。杀伤力比魔法师和魔女的最终奥义略低些，但也足以轻松对付非BOSS级敌人了。

华丽度：★★★ 实用度：★★★



——未完待续

管煜晟	刚拿到书2小时便被某君抢去，某君刚看了3小时便被老师拿走，老师到手一天后却被一无名英雄劫走，从此销声匿迹。
读者资料	18岁，男，215512，江苏常熟新港镇浒铺顾巷新村三弄8号，兴趣：游戏、篮球







BANDAI	SLG	64M
2002.09.26	4980日元	1-2人用

突然接到任务——为喜欢的游戏写点东西，提起生涩已久的笔，一时也找不到什么思路，于是就拿平时喜欢的高达游戏来研究一番吧，《独眼高达》虽然发售已有2年3个多月了，但这部游戏凭借其优秀的剧情和良好的系统还一直为GUNDAM饭所称道。

相遇、友情、爱情、背叛、复仇……《独眼高达》故事的主线从宇宙世纪0079年的一年战争后期开始，作为生存于U.C.0079至U.C.0087几个新人物，他们有着怎样的背景呢？以下的资料将为你详细披露：



姓名：席古·维多那
阶级：中尉
所属部队：奥古
年龄：26岁（U.C. 0087）
血型：A型

概况介绍：本作的主角。一年战争时是吉翁军的布拉特战队MS小队队长，隶属吉翁公国突击机动军。虽然与赛拉互相吸引，但是因为艾因·列维的背叛使得部队全灭，为了报仇，在参加过迪拉兹的“星辰作战”之后又加入了奥古。现在是LRX-077西斯奎德的机师。



姓名：艾因·列维
阶级：中尉
所属部队：提坦斯
年龄：25岁（U.C. 0087）
血型：B型

概况介绍：一年战争时是布拉特战队的曹长，于U.C.0079年12月与赛莲·依克斯培里一同配属到布拉特战队，他是一个NEWTYPE工程学方面的天才，一年战争终战后带着佛拉那冈机关的部分研究资料和地球联邦军进行了接触。在作为莱普其西研究所的职员时积极地推进着赛莲计划的进程，并且自己设计了FABUNIRU系统的开发提案。莱普其西研究所本来属于地球联邦军，但在奥古袭击查布罗后，莱普其西研究所也正式发表声明归属于提坦斯。由此艾因·列维成为了LRX-088戴斯帕达的机师。



姓名：赛莲·依克斯培里
阶级：不明(U.C.0079 少尉)
所属部队：提坦斯
年龄：22岁（U.C. 0087、U.C.0079）
血型：AB型

概况介绍：佛拉那冈机关养大的强化人驾驶员，随着战争的进行和主角互相吸引。因为艾因·列维的背叛在掩护席古·维多那之际身受重伤，但此后被艾因·列维运送到地球联邦军救治。虽然得以生还，但被作为研究所的素材进行了冷冻睡眠处理，所以你看见她在U.C. 0087和U.C. 0079的年龄都是22岁。而现在主要作为LRX-066 泰拉·斯欧诺的机师。她从冷冻睡眠中觉醒后继续进行适应试验，看不出有任何体力低下的状况，在脑波试验等都取得良好的成绩，得知这些情况的吉翁军NEWTYPE研究所感到十分惊讶。

蒋乐融	NDS，像本班班花，怎么都追不到；PSP，像校花，连看的福气都没有；但我会永远保留我的GBA，那份最真诚的回忆！
读者资料	15岁，男，430000，湖北武汉江岸区台北一路教师公寓4栋2单元601，兴趣：掌机、PC、足球



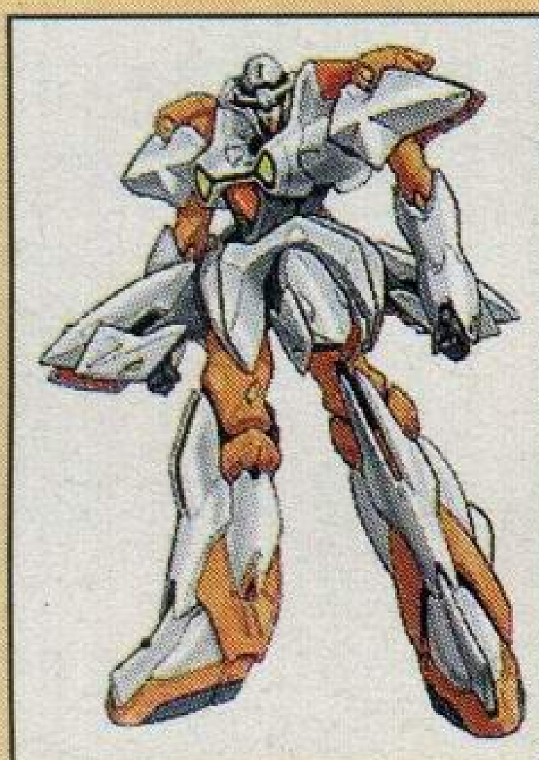
LRX-077西斯奎德
迎击试作型机动战士
头顶高：23米
本体重量：38.1吨
武器：I力场火箭筒（米加加农炮、光束来福枪兼用)、光束剑

开发理念：作为泰拉·斯欧诺的护卫开发出来的机体。主要兵器武装是兼备高出力米加加农炮的携带式I力场发生器。此机没有搭载精神感应式兵器装备，但是拥有可变形为巡航状态的简易变形机构。此外，因为调整为强化人所用的机体，因此与一般机体不同，有着活用巡航形态的防御模式、发挥机师操作手段的攻击模式、实现高机动格斗战的攻击模式2等多种形态。能应对种种状况来切换机体特性加以利用。由于其极高的机动性以及为了使用I力场火箭筒的效果，本机的机师将从各NEWTYPE研究所派遣的NEWTYPE或者强化人中招收。附带一提，SISQUIEDE（西斯奎德）意为“左腕的盾”，是由禾力博士所命名的。



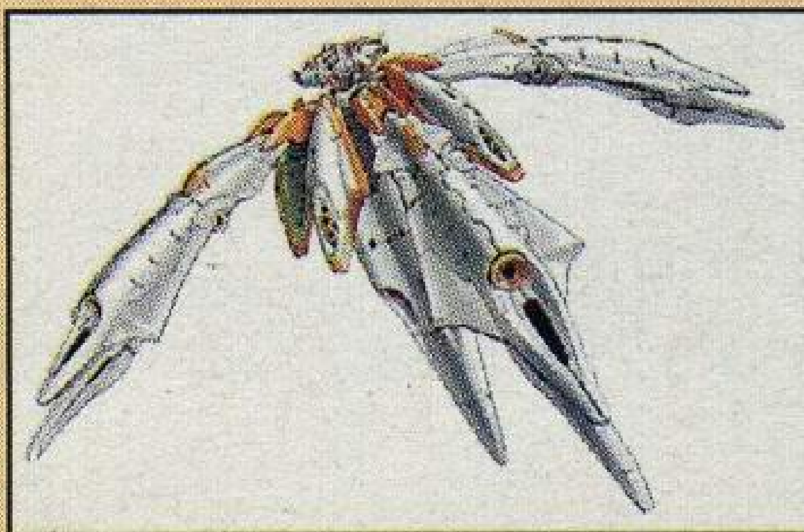
LRX-088戴斯帕达
超重攻击型试作机动战士
头顶高：19.4米
本体重量：55.3吨
武器：武器仓（内藏飞弹发射器、大型飞弹、SIGH Rod）*2、光束拘束舱*2、内建FABUNIRU系统

开发理念：作为泰拉·斯欧诺的护卫开发出来的机体，新人类专用机。力图在前线对企图接近泰拉·斯欧诺的敌机进行驱逐。此机体在两臂上装有被称为武器仓的武器库，能因应状况使用多种武器。此外，由于搭载了FABUNIRU系统的精神感应式兵器应用操作系统，与赛莲系统连线后，可由泰拉·斯欧诺遥控支援这种划时代技术，但是使用的条件也限于新人类的素养能力。DEZPADA（戴斯帕达）意为“右腕的剑”，是与SISQUIEDE（西斯奎德）成对的名字。



LRX-066 泰拉·斯欧诺
新人类专用分离合体式机动装甲
<机动战士规格>
头顶高：18米
本体重量：39.2吨
武器：光束枪*2、光束剑*2

<机动装甲规格>
全长：123米
本体重量：9680吨
武器：米加粒子炮*复数、高性能米加粒子炮*4、STRIKER BIT*4、搭载赛莲及FABUNIRU系统



开发理念：这个超大型MA——泰拉·斯欧诺是整个赛莲计划的核心。它是莱普其西研究所独立继承了吉翁军新人类研究一部分进行开发的结果，完成了拥有可以支配战场的“赛莲”系统和巨型诱导兵器“STRIKER BIT”，与兼具逃生系统和机动战士战能力的核心机动战士单元等构想，难以归类的独特机体。此外将准备专属的强化人驾驶员，用它作为提坦斯决战用兵器。TERA·S' ONO（泰拉·斯欧诺）与系统合起来意为“一兆之声”。

以上种种都围绕着“赛莲” 计划，它到底是怎么样的一个计划呢?

“赛莲”计划实施计划书

1、计划的概念：

本项计划是集合提坦斯的开发力和军事、政治力实现的产物，是其他国家以及团体都得不到的成果。计划成功之际，通过“赛莲”的歌声不停地扩大并支配战局，向全宇宙显示提坦斯压倒性的力量。

2、计划的要项：

对新人类用巨大机体散播的精神波进行增幅，并进行广域的微波控制。剥夺精神波影响下所有兵士的理性，使其自相残杀，直到不剩一兵一卒。为了使其更趋近实用化，将预定让精神波的影响领域具有指向性机能的设置。

3、“赛莲”系统：

这次计划的广域微波控制装置。使用新人类专用机体进行精神波增幅。新人类专用精神波控制机体的开发目的：以嫁动“赛莲”系统为目的的机体，实际的嫁动装置的规模在百米级左右，

精神波增幅装置和机师搭乘的机体可以进行自由分离，为紧急时的独立行动考虑。同样也出于脑波控制装置的重要性考虑，研究并使外部装置的操作系统比机师的操作拥有更高的优先位置。

全EVENT收集

EVENT名称	取得方法
セラとの出会い	STAGE00过关后发生
ソ-ラ・レイ发射	STAGE05发生
ギレンの死	STAGE05阿姆罗被击破后发生
第3轨道舰队登场	STAGE08全灭敌人或殖民地到达地球时
ミアンとの再会	STAGE10过关后发生
アクシズとの会谈	STAGE11发生
Z发动	STAGE15A卡缪（Zガンダム）和西罗克战斗后发生
セラ、再び	STAGE09发生
ヒイロとリリ-ナ	STAGE14A发生
东方不败、暁に死す	EX STAGE04B多蒙击倒东方不败后发生
黄金の秋	STAGE18B罗兰（TURN Aガンダム）消灭非月光蝶形式的基姆·金格南后发生
掌の上で	STAGE20A卡堤基娜生存时 胡索和西罗克战斗后发生
ハマ-ンの死	STAGE20B捷多击倒哈曼后发生
テラ・スオ-ノ	STAGE20过关后发生
シグとセラ 抱よう	STAGE22没发生“エンディング(セラ死亡)”
真オ-プニング	STAGE06过关后发生
エンディング(セラ死亡)	STAGE22席古与赛拉战斗（未达成“ハッピ-エンド”条件）时发生
エンディング(ミアン死亡)	STAGE22米亚与赛拉战斗时发生
ハッピ-エンド	必须在“スペシャル”模式中STAGE21关后阿姆罗、卡缪、捷多、金格度、卡洛德都达到LV30以上,然后STAGE22选择席古与赛拉战斗后发生
セラの危机	STAGE02第1回合我方行动结束后发生
ケンプファ-VSアレックス	EX STAGE02克莉斯登场后发生
ミ-シャの死	EX STAGE02克莉斯登场后发生
ララァの死	STAGE04阿姆罗与拉拉战斗后发生
ラストシュ-ティング	STAGE05阿姆罗击破夏亚时发生
セラの死	STAGE06过关前发生
ガト-とコウ、决着	STAGE07卡多与科战斗时发生
ガト-突击	STAGE08卡多不死过关时发生
アイン击退	STAGE10席古与米亚组成小队攻击艾因
サテライトキャノン	EX STAGE03卡洛德与佛罗斯特兄弟战斗
フォウ救出	STAGE12A卡缪与凤交信；STAGE13A两人战斗后卡缪再与凤交信一次后发生
フォウの死	STAGE12A卡缪未与凤交信；STAGE13A两人战斗后卡缪与凤交信一次后发生
プルの死(前)	STAGE13B璞露（キュベレイMｋⅡ）与璞露茨战斗后发生
プルの死(后)	STAGE13B“プルの死(前)”发生后发生
ドモンｖｓ东方不败	STAGE13B多蒙与东方不败战斗后发生
ZZ发动	STAGE15B捷多（ZZガンダム）和佛罗斯特兄弟战斗后发生
石破ラブラブ天惊拳	STAGE15B多蒙&蕾因与恶魔高达战斗后发生
ゼロシステム发动	EX STAGE04A希罗击倒塞古斯后发生
悲しみの拳	EX STAGE04B多蒙与东方不败战斗后发生
东方不败死す	EX STAGE04B多蒙击倒东方不败后发生

谢水峰	有时候的游戏其实就是人生，而有时候的人生就是游戏一样，命运永远掌握在自己手中，让我们在有限的人生中体验无限的游戏。
读者资料	18岁，男，312000，浙江绍兴第一中学分校三3班，兴趣：听音乐、打篮球、玩游戏

EVENT名称	取得方法
マウア–の死	STAGE13A凤死亡 STAGE16A卡缪击倒捷利特时发生
エマとレコア	STAGE16A爱玛和蕾柯亚战斗后发生
クロスボ–ンｖｓタ–ンＸ	STAGE16击倒基姆・金格南后发生
月光蝶对决	STAGE17B罗兰与基姆・金格南战斗后发生
月光蝶vs光の翼	STAGE17A胡索与基姆・金格南战斗后发生
カツの死	STAGE18A卡兹和亚森战斗后发生
カミ–ユの怒り	STAGE18A爱玛和卡兹都死亡后 卡缪和亚森战斗后发生
フロスト兄弟の策谋	STAGE18A基姆・金格南不是被胡索击倒时发生STAGE18B基姆・金格南不是被罗兰击倒时发生
ハリ–奋战	STAGE18B哈利与宝组队和ＨＰ1/2下的基姆・金格南战斗后发生
ディアナ奋战(ソレイユ)	STAGE18B迪亚娜(ソレイユ)和ＨＰ1/2以下的基姆・金格南战斗后发生
ディアナ奋战(アルマイヤ–)	STAGE18B迪亚娜(アルマイヤ–)和ＨＰ1/2以下的基姆・金格南战斗后发生
黄金の秋	STAGE18B罗兰和ＨＰ1/2以下且非月光蝶形式的基姆・金格南战斗后发生
ジェリドの最期	STAGE20A卡缪击倒捷利特时发生
Ｚ发动	STAGE20A卡缪和ＨＰ1/3以下西罗克战斗时发生
クワトロ散る	STAGE20A克瓦特罗（百式）和哈曼战斗时发生
サザビ–の力	STAGE20A克瓦特罗（サザビ–）和哈曼战斗时发生
ハマ–ンの最期	STAGE20B捷多击倒哈曼后发生
フロスト兄弟の最期	STAGE21卡洛德（ガンダムX）与受到一定伤害的佛罗斯特兄弟战斗后发生
カテジナとの决着	STAGE21胡索击倒卡堤基娜后发生
アインの最期	STAGE22席古击倒艾因后发生
セラの最期	STAGE22席古与赛拉战斗（未达成“ハッピ–エンド”条件）时发生
ミアン散る	STAGE22米亚与赛拉战斗时发生
シグ突击	STAGE22发生
最后の战い	必须在“スペシャル”模式中STAGE21关后阿姆罗、卡缪、捷多、金格度、卡洛德都达到LV30以上，然后STAGE22选择席古与赛拉战斗后发生

我方机师LV50能力、支援效果一览

机师姓名	近战	射击	反应	SP	受支援的人有○
シグ	94	88	54	50	セラ，ミアン
セラ	68	94	70	38	シグ
ララァ	60	92	75	29	アムロ，クワトロ
アポリ–	76	84	44	40	ロベルト
ロベルト	84	78	44	40	アポリ–
アムロ	90	94	75	38	カイ，セイラ，ララァ
セイラ	78	88	70	40	アムロ
カイ	82	94	60	33	
ジョニ–	86	94	56	40	
ガト–	92	92	54	48	ケリィ
ハマ–ン	84	94	70	40	クワトロ
バニング	82	90	44	44	キ–ス，ベイト
モンシア	82	78	40	41	バニング，アデル，ベイト
アデル	76	82	44	39	モンシア
ベイト	76	80	42	40	バニング，モンシア，アデル
バニング	82	90	44	44	キ–ス，ベイト
モンシア	82	78	40	41	バニング，アデル，ベイト
アデル	76	82	44	39	モンシア

李光辉	我现在虽然还没有掌机，但等到我的第五部书出版，我也许就会有一个GBC或GBA了。
读者资料	132000，吉林省吉林市松花江中学初二18班

机师姓名	近战	射击	反应	SP	受支援的人有○
クリス	80	94	62	42	バ－ニィ
バ－ニィ	98	78	62	40	クリス
シン	94	90	50	48	
ケリィ	90	82	48	48	ガト－
クワトロ	94	94	68	33	アポリ－，ロベルト，ララァ，レコア
レコア	84	88	46	39	
カミ－ユ	94	90	68	34	フォウ
エマ	78	84	46	43	エマ
ミアン	60	90	50	60	シグ
コウ	94	88	50	50	キ－ス
キ－ス	70	86	42	40	コウ
ジュド－	86	92	73	40	プル，プルツ－
フォウ	84	88	66	40	カミ－ユ
ウッソ	92	90	70	40	
プル	78	92	66	27	ジュド－
ロラン	90	94	54	50	
カロ－ド	92	90	54	50	ティファ
ティファ	58	70	75	33	カロ－ド
ヒイロ	94	94	56	55	
ノイン	68	88	48	43	プリベンタ－・ウィンド
ドモン	99	74	65	50	
キンケドゥ	84	84	62	50	トビア
ザビ－ネ	86	86	50	37	
ハリ－	92	92	46	43	ポウ
フィル	74	86	44	40	ポウ
ポウ	84	88	42	39	
プルツ－	78	92	66	27	ジュド－
ユウ	78	99	52	50	マリオン
マリオン	68	90	66	38	ユウ
シロ－	82	84	50	75	アイナ
アイナ	70	80	42	48	シロ－
プリベンタ－・ウィンド	94	90	56	43	ノイン
トビア	88	88	72	40	キンケドゥ
ゼロ	90	82	66	33	レイラ
レイラ	78	90	66	33	ゼロ

注：战斗时临时加入或因剧情会死亡、叛变的机师都无记录在上表中！Z路线独有机师名：ハマーン（哈曼）、フォウ（凤）、ウッソ（胡索）、ヒイロ（希罗）、ノイン（诺因）、プリベンター・ウィンド（灭火的风）、ザビーネ（萨比尼）、カツ（因剧情死亡，表中未收录）；ZZ路线独有机师名：レコア（蕾柯亚），プル（璞露）、プルツー（璞露茨）、ロラン（罗兰）、ドモン（多蒙）、トビア（托比亚）。
近战NO.1：ドモン（多蒙）
射击NO.1：ユウ（勇）
反应NO.1：アムロ（阿姆罗）、ララァ（拉拉）、ティファ（蒂珐）
SP NO.1：シロー（斯罗）
综合NO.1：ヒイロ（希罗）



武建操	本人很喜欢"义行"的文章，在一次月考中曾首次模仿过他的风格，结果可想而知，很低的分数（语文老师：你脱题了），但那清新活泼的言语却受到了老师的好评。
读者资料	215223，江苏吴江市横扇镇菀坪街道菀南村14组

全机体改造

联邦机体

原始机体	组合用芯片	新型机体
ジム	カスタムパーツ	ジムコマンド
ジムコマンド	カスタムパーツ	ジム・カスタム
ジム・カスタム	ビームキャノン	ジム・キャノンⅡ
ジム・カスタム	クリアランスパーツ	ジムⅡ
ジムⅡ	ムーバブルフレーム	ジムⅢ
ジムⅢ	アップグレードパーツ	ジェガン
ジェガン	ハイクリアランスパーツ	ヘビーガン
ガンキャノン	ガンダリウムΓ	ガンキャノンディテクター
ガンダム	カスタムパーツ	MCガンダム
MCガンダム	クリアランスパーツ	NT－1アレックス
MCガンダム	高机动スラスター	GP01フルバーニアン
NT－1アレックス	アーマーユニット	アレックスFA
GP01フルバーニアン	ムーバブルフレーム	ガンダムmkⅡ
GP03Sステイメン	アームドベース	GP03デンドロビウム

吉翁机体

原始机体	组合用芯片	新型机体
ザクⅡF	高机动スラスター	高机动型ザク
ザクⅡF	カスタムパーツ	ザクⅡFZ
ザクⅡFZ	アップグレードパーツ	ケンプファー
リック・ドム	高机动スラスター	ドム・バインニヒツ
リック・ドム	クリアランスパーツ	ドム・グロウスバイル
ゲルググ	高机动スラスター	高机动型ゲルググ
ゲルググ	カスタムパーツ	ゲルググマリーネ
ゲルググ	スナイパーライフル	ゲルググイエーガー
ビグロ	Iフィールド	ビグ・ザム
ビグロ	クリアランスパーツ	ヴァル・ヴァロ
ビグ・ザム	アップグレードパーツ	ノイエ・ジール
エルメス	アップグレードパーツ	ジオング
エルメス	ガンダリウムΓ	ガザレロ

奥古机体

原始机体	组合用芯片	新型机体
ガンダムmkⅡ（黑色也可）	ディフェンサーユニット	スーパーガンダム
リック・ディアス	可变フレーム	メタス
リック・ディアス	アップグレードパーツ	リックディアスS
リック・ディアスS	ディフェンサーユニット	スーパーディアス
メタス	ムーバブルフレーム	百式
百式	メガバズーカランチャー	百式（MBL）
百式	アップグレードパーツ	百式改
百式	バイオセンサー	Zガンダム
百式改	アーマーパーツ	フルアーマー百式改
Zガンダム	インコム	スペリオルガンダム
Zガンダム	ハイメガキャノン	ZZガンダム
ZZガンダム	アーマーパーツ	ZZガンダムFA
スペリオルガンダム	Iフィールド	Ex-Sガンダム

史志坤	吃饺子，不用醋是不好吃的；玩掌机，不看《掌机迷》是玩不转的。
读者资料	16岁，男，221116，江苏徐州侯集分校高一6班，兴趣：篮球、电脑、电玩

—— 提坦斯机体 ——

原始机体	组合用芯片	新型机体
ザクⅡＦＺ	クリアランスパ–ツ	ハイザック
ゲルググ	クリアランスパ–ツ	ガルバルディβ
ハイザック	スナイパ–ライフル	ハイザック・カスタム
ハイザック	ガンダリウムΓ	マラサイ
ハイザック	ム–バブルフレ–ム	バ–ザム
バ–ザム	アップグレ–ド パ–ツ	ゼク・アイン第１种兵装
ゼク・アイン第１种兵装	スナイパ–ライフル	ゼク・アイン第2种兵装
ゼク・アイン第１种兵装	ハイクリアランスパ–ツ	ゼク・ツヴァイ
メッサ–ラ	アップグレ–ド パ–ツ	ハンブラビ
メッサ–ラ	ハイクリアランスパ–ツ	ガブスレイ
メッサ–ラ	クリアランスパ–ツ	ボリノ–ク・サマ–ン
ボリノ–ク・サマ–ン	大型フレ–ム	パラス・アテネ
パラス・アテネ	バイオセンサ–	ジ・オ
ガブスレイ	サイココントロ–ラ–	バウンド・ドック
バウンド・ドック	大型フレ–ム	サイコガンダム
サイコガンダム	ハイグレ–ド パ–ツ	サイコガンダムMKⅡ

—— 新吉翁机体 ——

原始机体	组合用芯片	新型机体
ガザＣ	ガンダリウムΓ	ガザＤ
ガザＤ	アップグレ–ド パ–ツ	ガザＥ
ガルバルディベ–タ	ハイクリアランスパ–ツ	Ｒ・ジャジャ
Ｒ・ジャジャ	ハイグレ–ド パ–ツ	バウ
ザクⅡＦＺ	ム–バブルフレ–ム	ザクⅢ
ザクⅢ	ハイグレ–ド パ–ツ	ザクⅢ 改
ジオング	ハイクリアランスパ–ツ	ハンマハンマ
サイコガンダム	インコム	ド–ベンウルフ
ガザレロ	ハイグレ–ド パ–ツ	ゲ–マルク
エルメス	サイココントロ–ラ–	キュベレイｍｋⅡ
キュベレイｍｋⅡ	ビ–ムキャノン	量产型キュベレイ
キュベレイｍｋⅡ	ハイグレ–ド パ–ツ	クィン・マンサ
ザクⅡＦＺ	ハイクリアランスパ–ツ	ギラ・ド–ガ
ギラ・ド–ガ	サイココントロ–ラ–	ヤクト・ド–ガ
ヤクト・ド–ガ	サイコフレ–ム	サザビ–

—— 隆德・贝尔机体 ——

原始机体	组合用芯片	新型机体
Ｚガンダム	ハイクリアランスパ–ツ	リ・ガズィ
リ・ガズィ	バックウェポンシステム	リ・ガズィ（ＢＷＳ）
リ・ガズィ	サイコフレ–ム	νガンダム

—— 神圣军事同盟机体 ——

原始机体	组合用芯片	新型机体
Ｖガンダム	ビ–ムキャノン	Ｖダッシュガンダム

朱帅先	班主任禁止看游戏书籍杂志，偷写下，寄出，望游戏永存。
读者资料	14岁，男，213003，常州赵家弄2单元302，兴趣：《口袋妖怪》

官方漫画









后记：希望借此研究能使更多的玩家喜欢这部游戏，但因为不可能为一部老游戏浪费过多宝贵的页面，所以我们将根据读者的反映决定以后是否继续这样的研究……

责编/小侃

METAL SLUG

——合金弹头A全隐藏要素研究



SNK playmore	ACT	64M
2004.11.26	29.99美元	1人用

文/C.A.B.
责编/雪人

隐藏区域内的人质和卡片

(接上期)



区域二：如上图，在这里新增了两个入口！(要求获得50号卡片才能进入)左边的入口内有一人质手里有75号卡片，墙上有隐藏的02号卡片。右面的入口内隐藏有04号卡片，救出人质取得56、59号卡片。







其它的卡片取得方法：

杀敌足够数量得到：86、87、88、89，86要杀100人、87要杀200人、88要杀300人、89要杀999人。

救一定数量人质得到：90、91、92、93、94、95、96、97、98、99，分别救出10、20、30、40、50、60、70、80、90、100名人质就能够得到。

84：使用04号卡片后按L键发动后得到。

85：没有杀敌就挂之后不要继续游戏即可得到。

在规定时间内战胜BOSS后得到：79、80、81、82、83，第一关BOSS 10秒内、第二关BOSS 90秒内、第三关BOSS 20秒内、第四关BOSS 30秒内、第五关BOSS 80秒内。

100：收集完成99张卡片后自动出现。

隐藏物品：除了刚才在解救人质过程中提到的那些隐藏物品外，还有一些：

MISSION 4的第3区域，在5层，并排的3个窗口处，左边的是面包右边有罐头，5层左边的店门上还有隐藏的FIRE手榴弹！(图隐藏面包+罐头)

隐藏关卡：只要得到了第5关中的55号卡片，那么隐藏关DUNGEON将会在大地图上出现。



人质分布：第一关总计14名。
第二关总计15名。
第三关总计10名。
第四关总计15名。
第五关总计15名。
DUNGEON总计25名。
隐藏关总计06名。

全卡片和人质都得到的关卡会在大地图上显示COMPLETE的字样，而且徽章会变为金色。

全卡片用途详解

陈兴	游戏人生，人生如游戏，但人生没办法SAVE/LOAD。
读者资料	24岁，男，136001，吉林西平65581部队68分队，兴趣：吃东西、睡觉、TV&PC GAME

编号	卡片名（美版）	用途
01	STEALTH	按下L键后开启/关闭合金坦克的隐身状态，不会被部分敌人攻击到，但也不能攻击敌人和解救人质（ON/OFF）
02	MARANIUM	得到合金坦克后便进入无敌状态，但会慢慢减少HP，当HP到达最低时将自动退出无敌状态（ON/OFF）
03	S. S. SWORD	在近身时攻击敌方士兵或机械类兵器将自动换用小刀攻击(ON/OFF）
04	PAPER THIN	开启“一击必死”模式，被任何东西攻击后即导致死亡，但不会影响合金坦克的油箱值（ON/OFF）
05	TYPE-R	将关中的合金坦克变为R型合金坦克（ON/OFF）
06	BLACK HOUND	将关中的合金坦克变为黑色型合金坦克（ON/OFF）
07	SLUG GUNNER	将关中的合金坦克变为合金机器人（ON/OFF）
08	H. M. CLIP	获得的H弹数量加倍
09	R. L. CLIP	获得的R弹数量加倍
10	L. S. CLIP	获得的L弹数量加倍
11	S. CLIP	获得的S弹数量加倍
12	F. S. CLIP	获得的F弹数量加倍
13	I. L. CLIP	获得的I弹数量加倍
14	E. C. CLIP	获得的C弹数量加倍
15	D. S. CLIP	获得的D弹数量加倍
16	S. G. CLIP	获得的G弹数量加倍
17	GRENADE CLIP	获得的手榴弹弹数量加倍，初始手榴弹数量也加倍
18	HANDGUN +	加强手枪的威力
19	H. MACHN GUN +	加强H弹的威力
20	R. LAUNCHER +	加强R弹的威力
21	L. SHOT +	加强L弹的威力
22	SHOTGUN +	加强S弹的威力
23	F. SHOT +	加强F弹的威力
24	I. LIZARD +	加强I弹的威力
25	E. CHASER +	加强C弹的威力
26	D. SHOT +	加强D弹的威力
27	S. GRENADE +	加强G弹的威力
28	SUPER	加强手榴弹的威力
29	ARMY KNIFE	稍微加强小刀的威力
30	DEMON GOD	使小刀的威力加倍，因此29号卡片作用将消失
31	FLAK JACKET	降低两名主人公所受伤害的10%
32	L. 1 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的10%，因此31号卡片作用将消失
33	L. 2 ARMOR	降低两名主人公所受伤害的20%，因此32号卡片作用将消失
34	L. 3 ARMOR	降低两名主人公所受伤害的30%，因此33号卡片作用将消失
35	L. 4 ARMOR	降低两名主人公所受伤害的40%，因此34号卡片作用将消失
36	L. 5 ARMOR	降低两名主人公所受伤害的50%，因此35号卡片作用将消失
37	HYPER VULCAN	加强合金坦克的射击威力
38	HYPER CANNON	加强合金坦克的炮弹威力
39	THRUSTER +	提高合金坦克的跳跃能力（ON/OFF）
40	A. P. CANNON	可以让合金坦克的炮弹横向直线射击（ON/OFF）
41	CRAWLER +	在合金坦克撞击或压击敌方机械兵器时有攻击力
42	IR SENSOR	使隐藏的人质显示红色的标记（ON/OFF）
43	X-RAY SENSOR	使隐藏的物品显示绿色的标记（ON/OFF）
44	M1 CLEAR	通过第一关的证明
45	M2 CLEAR	通过第二关的证明
46	M3 CLEAR	通过第三关的证明
47	M4 CLEAR	通过第四关的证明
48	M5 CLEAR	通过第五关的证明

李鑫	我的BF在玩《牧场物语》，我就是不让他和卡莲结婚，气死他了，嘻嘻！
读者资料	18岁，女，475000，河南开封第一师范学校0222班，兴趣：篮球、音乐、和BF出来玩

49	ALL CLEAR	通关的证明
50	WEIRD RUINS	让第三关区域一出现隐藏的升降平台
51	PANDORA	让第三关区域三出现的有毒烟雾全部消失
52	TUTOR’S LOVE	让第一关区域三出现隐藏通路
53	CAVE MAZE	让第三关区域二出现2个隐藏通路
54	ANCIENT SOUL	让第三关区域一的隐藏墙壁开通
55	DUNGEON	让DUNGEON关出现
56	COIN	物品图鉴-金币
57	RED JEWEL	物品图鉴-红宝石
58	AMBER JEWEL	物品图鉴-琥珀宝石
59	BLUE JEWEL	物品图鉴-蓝宝石
60	TREASURE BOX	物品图鉴-宝箱
61	TURKEY	物品图鉴-烤鸡
62	CANNED FOOD	物品图鉴-罐头
63	BANANA	物品图鉴-香蕉
64	BREAD	物品图鉴-面包
65	FISH	物品图鉴-鱼
66	WALTER	人物图鉴-沃尔特
67	TYRA	人物图鉴-泰拉
68	MAMA	人物图鉴-妈妈
69	ANGELICA	人物图鉴-水狗
70	MARCO	人物图鉴-马克
71	TARMA	人物图鉴-塔马
72	ERI	人物图鉴-艾莉
73	FIO	人物图鉴-菲尔
74	RUMI	人物图鉴-露米
75	MADOKA	人物图鉴-马多卡
76	HYAKUTARO	人物图鉴-气功老人
77	ALLEN Jr	人物图鉴-艾伦将军
78	METAL SLUG	机械类图鉴-合金坦克
79	FORMOR	机械类图鉴-BOSS 1
80	EMAIN MACHA	机械类图鉴-BOSS 2
81	KALADGOLG	机械类图鉴-BOSS 3
82	THE KEESI III	机械类图鉴-BOSS 4
83	CABRACAN	机械类图鉴-BOSS 5
84	DECORATION	完成“一击必死”模式的证明
85	WASHOUT	没有杀敌，死后不继续游戏的证明
86	SOLDIER A	杀死100人的证明
87	SOLDIER B	杀死200人的证明
88	SOLDIER C	杀死300人的证明
89	SOLDIER D	杀死999人的证明
90	PRISONER A	解救10名人质的证明
91	PRISONER B	解救20名人质的证明
92	PRISONER C	解救30名人质的证明
93	PRISONER D	解救40名人质的证明
94	PRISONER E	解救50名人质的证明
95	PRISONER F	解救60名人质的证明
96	PRISONER G	解救70名人质的证明
97	PRISONER H	解救80名人质的证明
98	PRISONER I	解救90名人质的证明
99	ALL SAVED	解救所有人质的证明
100	ALL CARDS	拥有所有卡片的证明

向龙 连续十期PG都被老师没收，一日，买来以后它在我手中平安度过24小时以后，在班中高举PG大呼：“终于没没收！”正巧老师进教室，又惨死。

读者资料 15岁，男，300074，天津河西区宾水道宾水西里48号，兴趣：篮球、音乐、PS、GBASP、PC

次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！



本期的新品虽然数量不多，却囊括了多个种类。有穿有戴有摆有用，而且都颇具特色。随超人特工队的热力效应而来的手办套装以及我们精心制作应季推出的火影围巾、戒指项链套装都是不错的选择。除此以外，设计独特的网王手机包也是新鲜实用，再装上银逼AKIRA捐赠出来的苹果MP3作参照物简直是绝配啊。追踪时尚的你赶快锁定好目标了吗！？



火影忍者项链戒指套装
●木叶标志的坠子配以炫亮的银色绞链以及刻有黑色木叶标志的戒指。
¥16 编号: 6107



写轮眼组合吊牌
●由前后两块吊牌重叠组合成宇智波家族写轮眼的图案，设计巧妙效果出色。
¥19 编号: 4970



火影忍者大围巾
●乳黄色的火影围巾，蓬松柔软，两端分别精绣NARUTO的字样和木叶标志。尺寸约为150x30CM。
¥25 编号: 6095



超人特工队四件组
●火辣的Violet、可爱的Dash、万能妈妈Elastigirl还有我们的英雄Mr. Incredible登场。平均高约7CM。
¥24 编号: 4969



不含MP3哟！

网王校服手机包
●青学校服的手机包，附带背带，2个袖子为安全扣。也可以用来装MP3、MD并直接斜背在身上，便利实用。
¥24 编号: 4981



酷拉皮卡手链(一条)
●从治愈拇指链、束缚中指链到审判小指链，真实再现了酷拉皮卡的具现化系锁链。
¥38 编号: 4947



高达SEED胸针
●包括拉克丝、基拉、阿斯兰和卡嘉莉四款，不仅每个人的表情鲜活完全彰显出其个性，作工也相当精细哦。
¥36 编号: 4958



钢炼兄弟联金属钥匙扣
●钢炼的钥匙扣，也可以当作项链坠使用。设计同样非常独特。
¥15 编号: 5061



钢炼兄弟联Q版手机挂饰
●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链，绳套也相当别致时尚哦。
¥16 编号: 6051



合金装备猎狐犬吊牌
●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格！
¥15 编号: 6073



犬夜叉兄弟联手机挂饰
●犬夜叉与杀生丸，一对冤家兄弟，两种不同的性格，同样的人气超绝。
¥16 编号: 6062



网球王子大号书包
●背提两用，书包上写有海堂熏、越前龙马等青春学园网球部成员的名字。
¥38 编号: 4936



合金装备索利德全金属雕像
●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺，手感沉重造型逼真。
¥29 编号: 5050



特别推荐

太空战士八枪刀(裁纸刀)
●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！
¥39 编号: 5049



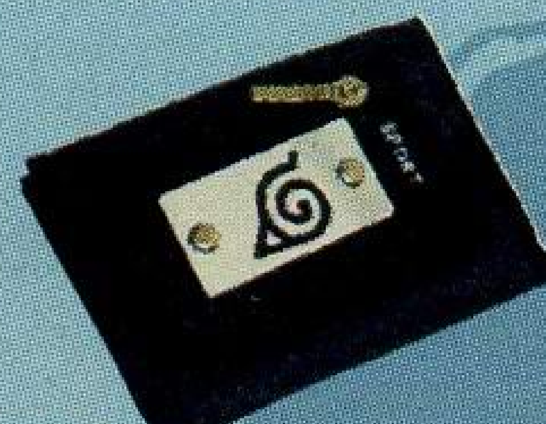
炼金术项链红版
●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了！
¥16 编号: 6039



炼金术项链黑版
●不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫。
¥16 编号: 5038



火影青蛙钱包
●鸣人特有通灵兽，超搞怪大青蛙出击！想想看从它的嘴里掏出零钱的样子，足以吸引周围所有人的眼光哦。
¥29 编号: 4903



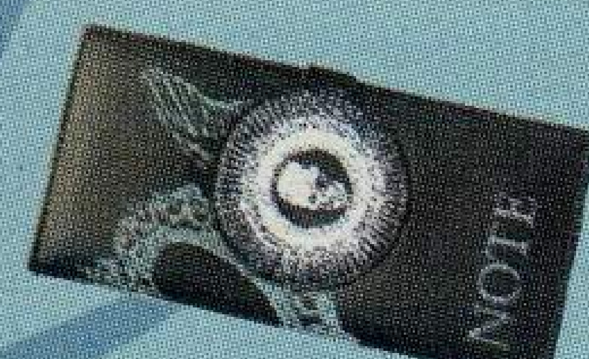
火影钱包B款
●配有正统火影金属标志的钱包。加上雾忍版钱包一起购买，与兴趣相投的朋友一人一款分享同样的感动。
¥19 编号: 4813



火影钱包A款
●配有雾忍标志的黑色尼龙布钱包，既实用又时尚，让你在身边海洋般的木叶标志中独树一帜。
¥19 编号: 4778



火影忍者大钱包
●与死亡笔记大钱包款式质地相同。打开后的大小约为18.5cmX18.5cm。
¥29 编号: 4868



死亡笔记大钱包
●小畑健原作的超热门漫画《死亡笔记》的长型主题钱包，黑色的仿皮质地配以白色的骷髅够性格够高档。
¥29 编号: 4857



火影卷轴书包（红）
●使用了卷轴式的设计，新奇别致，火焰般的红色再加上火影标志更是分外抢眼。
¥36 编号: 4824



火影卷轴书包（绿）
●绿款的火影书包，更适合男孩子使用。
¥36 编号: 4835



火影手套
●绝对酷的火影手套，COSPLAY忍者的时候也能派上用场。（手背附有金属片，佩戴时请勿对他人挥舞。）
¥36 编号: 4699

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

WSC 独眼高达 SLG

通关后自由关卡索敌时，可获得珍贵机体，它们出现的几率大约在10%左右：

月轨道：ストライクガンダム（SEED中的强袭高达原型机）

サハラ沙漠：シスクード（主角的座机希斯奎德）

补给基地：EZ8

ホンコン：サザビー

暗礁宇域：高达MK II 0号机

月面都市：ジオング（头部）

观测基地：アプサラスIII

GBA 怪物召唤士 RPG

轻松升级法：先拥有2个发生器，200点AP。只要你用2个发生器同时进行单只怪物的单项升级，就可以只用200点AP轻松升上2级。

福建福州 吴鸣辰

GBA 召唤之夜 铸剑物语2 RPG

“光之结晶石”收集秘法：“光之结晶石”在剧情中只有1块，但游戏中有5种武器需要用“光之结晶石”，怎么办？只要在得到“光之结晶石”后，把用“光之结晶石”打造的武器解体，做到手中没有“光之结晶石”与“光之结晶石”打造的武器，你就到“极寒雪溪谷”的最深处，在巨大冰晶面前发生剧情后就能得到“光之结晶石”，然后用它打造新武器，解体后再拿，这样反复几次就能把“光之结晶石”的武器秘传全部收集了！接着就打造你最擅长的武器通关吧！

广东湛江 谢牧哲

GBA 特鲁内克大冒险3 A·RPG

使用无限卷轴大法：把需要重复使用的珍惜卷轴放进一个空保存之壶，然后把保存之壶放于地下，接着在菜单中选择“足元”打开脚下的保存之壶，直接在里面使用珍惜卷轴，之后你会发现保存之壶消失了，而珍惜卷轴还保留在地下。只要有足够的保存之壶就可以一直重复使用卷轴了。

浙江舟山 刘惠雄

GBA 黄金太阳2 RPG

巧赚经验：在有些地方（如火之大石）会出现一种凤凰敌人，经验值很多且并不强，最重要的是它还会召唤同伴。如此一来，遇见它后，用一个使敌人不能逃跑的魔法，杀到只剩一个敌人，再等它召唤，如此反复升级将不是难题。

河南平顶山 何北航

GBA 新约圣剑传说 A·RPG

精灵魔法快速升级法：用拳套发出对BOSS无效的精灵魔法，一直打在BOSS的身上，很快精灵魔法就会升级。推荐几个练魔法的BOSS：练光魔法，瀑布岩洞的妖花；暗魔法，玛娜圣域的巨龙；火魔法，海底火山的机器人；水魔法，地下大河的机器人或罗玛利城的怪兽；风魔法，暗影骑士之前的大鸟；木魔法，封印之塔的机器人；月魔法，死神。

四川隆昌 某读者

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技

标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



游戏王 国际版2 TAB

DP	02001808	05F5E0FF
胜利战绩	020047DE	270F
全隐藏地点	0200180C	FFFF
隐藏商店出现	020047CC	01

全卡片

42000008	0060
000003E8	0004

特鲁尼克大冒险2 A·RPG

经验值9999999

0200152C	7f
0200152D	96
0200152E	98
0200152F	00

金钱9999999

02001530	7f
02001531	96
02001532	98
02001533	00

牧场物语 女孩篇 RPG

无限钱	02004090	FFFFFFFF
无限力气	02004205	FF
力量果实	02004204	FF
疲劳度	02004206	00
狗的好感度	02004271	FFFF
所有屋子	020025D8	000F

拥有所有的家俱

020027CC	009A
020027CD	FF9A
020027CF	FF00
020027D0	FFFF
020027D1	FFFF

小矮人的好感度(一)

02004608	FF
02004614	FF
02004615	FF
02004216	FF

小矮人的好感度(二)

0200462C	FF
02004638	FF
02004639	FF
0200463A	FF

小矮人的好感度(三)

02004650	FF
0200465C	FF
0200465D	FF
0200465E	FF

小矮人的好感度(四)

02004674	FF
02004680	FF
02004681	FF
02004682	FF

小矮人的好感度(五)

02004698	FF
020046A4	FF
020046A5	FF
020046A6	FF

小矮人的好感度(六)

020046BC	FF
020046C8	FF
020046C9	FF
020046CA	FF

小矮人的好感度(七)

020046E0	FF
020046EC	FF
020046ED	FF
020046EE	FF



颜力鸥	NDS比PSP多的就是"创新"，PG比同类刊物多的也应是创新！
读者资料	18岁，男，050035，河北石家庄长安区学苑路精英中学高三27班，兴趣：A.C.G、音乐、电影、军事、时政……

瓦里奥系列评述



文/逆转ACE晨
责编/小侃

瓦里奥，一个叛逆的英雄。作为马里奥永远的对手，他强大，蛮横，其根本的气质与马里奥完全不同。贪财，自私和倔强是他的特点，同样，这些特点也造成了以他为主角的瓦里奥系列与马里奥系列的根本不同。虽然继承了任天堂一向流畅的动作性，但瓦里奥系列包含了更多的收集，解谜与操作技巧，并且拥有更加多元化的元素。虽然瓦里奥系列的游戏数量远远不及马里奥系列，但是其一部部的游戏却在不断的发售中成长、变化，直至最后跳出了传统动作游戏的圈子，树立出了自己独特的个性与风格。



↑1992年10月21日发售的GB游戏，那时的瓦里奥还不是游戏的主角。

就如同瓦里奥那一反传统的形象一般，他的每一作也都充满了颠覆性的革新。从刚开始的以动作性为主，并不断加强收集与解谜乐趣的瓦里奥大陆系列，逐渐过渡到了讲究操作与判断力技巧的瓦里奥制造系列，而已经发表在NDS上的触摸瓦里奥制造系列，更是拥有难以想象的游戏进行方式……

他就是这样，不断的创新，改变，游离于常规之外，拥有天马行空般创意的游戏——这就是让我们所欲罢不能的瓦里奥系列。



↑最初的瓦里奥，典型的反面角色。

远在1992年发售的《超级马里奥大陆2·六枚金币》的故事里，瓦里奥就已经隆重登场了！虽说故事的主角是马里奥，但是瓦里奥在其中也担任了一个非常重要，不可或缺的角色，那就是游戏的最终BOSS！确实，这就是瓦里奥第一次展现在我们眼前的姿态，最初的瓦里奥是一个典型的反面角色，凶恶的表情，魁梧的身材，大大的W同马里奥的M显得那么针锋相对，也就是从这时起，我们知道了这个让马里奥头疼万分

王喜乐	不管掌机的竞争谁胜谁负，但经典的游戏希望不会受到影响，游戏的关键不只在画面。
读者资料	20岁，男，610500，西川成都新都区西南石油学院油气储运02级2班，兴趣：篮球、游戏

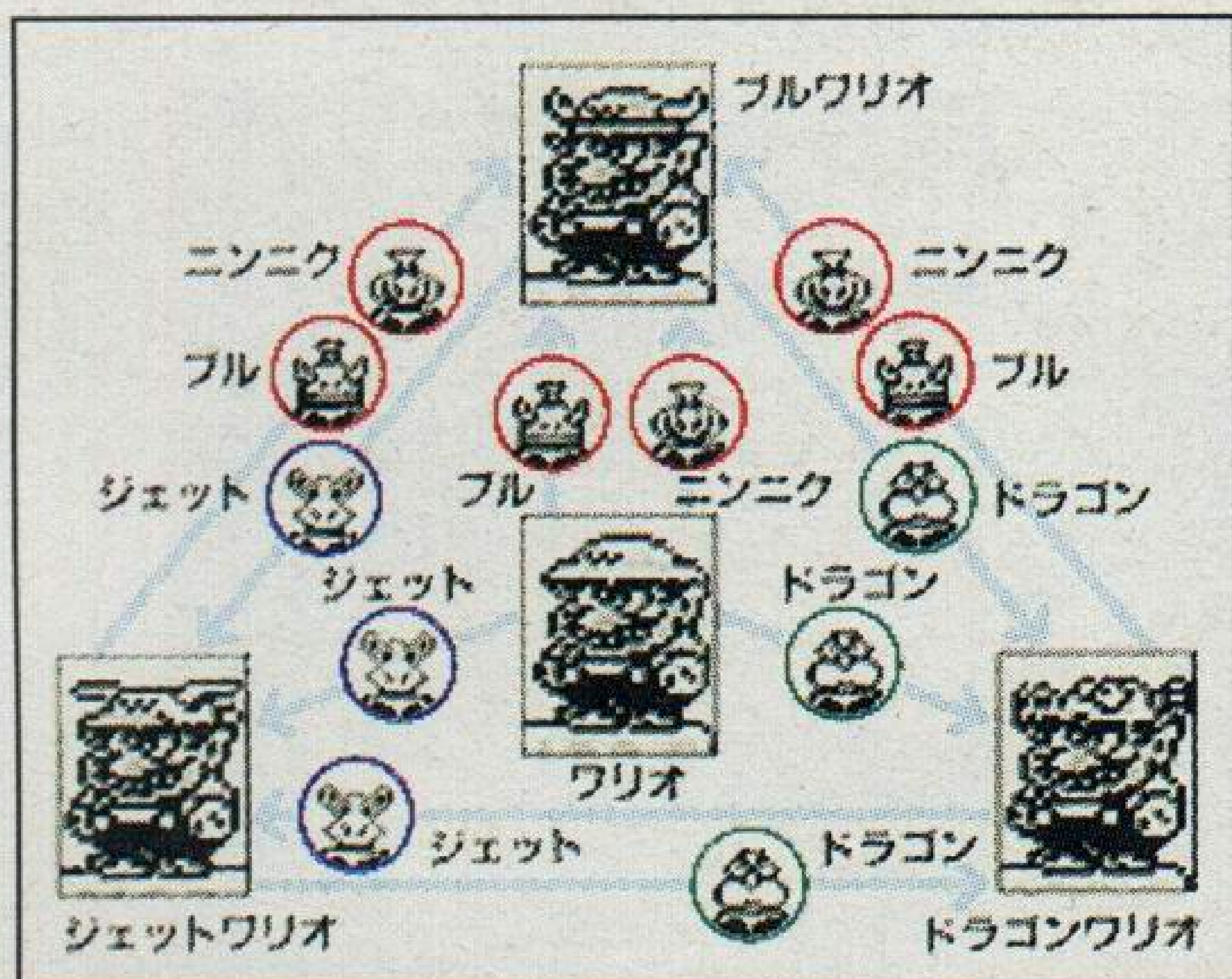
的宿敌——瓦里奥。

也许是有瓦里奥出场的缘故，整个游戏的风格也同传统的马里奥系列大大不同，游戏中各个关卡的面貌不再是我们所熟悉的蘑菇王国，取而代之的是各种各样充满奇思妙想，各不相同的游戏世界。游戏的主题是“大陆”，而玩家也不可避免的要在不同的大陆上探索，同《超级马里奥3》一样，本作是用小地图的方式来让玩家选择想要去冒险的关卡，在拥有非常高的自由度的同时也拥有不少分支路线。每个版面特色各异：有茂密的森林，蔚蓝的海底，阴森的鬼屋，甚至包括了神秘的太空世界，而这些奇异另类的设计理念可以说对瓦里奥系列的诞生有着极其重大的影响。在之后的以瓦里奥为主角的游戏中，这些特别的创意和设计依然摆放在了玩家的眼前。瓦里奥就在游戏的末尾中开始崭露头角，虽然因为剧情的关系，瓦里奥输在了马里奥的手下，不过也正因为这个契机，才使得任天党对这个马里奥宿命的对手产生了兴趣，并制作了其后的《马里奥与瓦里奥》，《超级马里奥大陆3 · 瓦里奥大陆》等作品。



←超级马里奥大陆3 · 瓦里奥大陆封面图，瓦里奥正式取代马里奥成为了主角。

在《超级马里奥大陆3 · 瓦里奥大陆》中，瓦里奥才算真真正正的成为了主角。虽然游戏名称还是超级马里奥大陆，但是这已经是正宗的瓦里奥大人的冒险故事了。在上一作中，马里奥从瓦里奥手中夺回了自己的城堡，但瓦里奥大人对城堡的执著却依然没有丝毫减退，这一次，他听闻碧奇公主的黄金雕像被黑砂糖海盗团给盗走了，为了以此来勒索碧奇公主，获得赎金来建造自己的城堡，瓦里奥打定主意要将黄金雕像抢到手，于是他独自划着小艇向海盗们盘踞着的厨房岛前进，一场轰轰烈烈的大冒险就此开始了……



←三种瓦里奥的变身，火龙帽，飞行帽和牛角帽。

虽然与上一作相隔一年有余，但乍看去本作和上一作似乎没什么区别，操作界面，小地图等等相似的系统似乎都预示着游戏的变化不大。但如果你进入游戏，就会发现瓦里奥与马里奥给人的感觉完全不同。比起弱不禁风的马里奥，他拥有强健的体魄、蛮横的招式与粗鲁的动作，真不愧是曾经做过最终BOSS的家伙呀。由于成为了主角，瓦里奥的形象比起过去那单纯的坏蛋有了些许不同，虽然依旧邪恶凶狠，但却变得更加圆滑可爱起来。如果说马里奥系列的精髓是踩和跳的话，那么瓦里奥系列的精髓就是攻击与破坏，同马里奥系列截然不同的游戏方法，霎时间就让玩家体会到了新鲜与刺激感。和马里奥利用蘑菇、花朵进行变身一样，瓦里奥也可以利用不同的帽子来进行不同的变身，只不过所有的变身都倾向于战斗方面，这个变身系统最后逐渐演变成了瓦里奥大陆系列的招牌。游戏中的各个关卡也都显得创意十足，围绕着厨房岛的各种以食物为名的关卡非常有趣，而瓦里奥系列的解谜要素也初露端倪，从那种单纯的穿版过关的动作游戏中跳脱出来，变成在不同的板块中穿插，寻找过关途径的智力型动作游戏。收集的要素也巧妙的融合在了游戏中，由于瓦里奥的愿望是建造属于自己的城堡，除了夺取海盗们的宝物，平时在游戏中所获得的金币也是非常珍贵的，它们甚至关乎到最后的结局。作为瓦里奥系列的开山之作，它给我们带来了和马里奥系列不同的操作快感，同时充满创意的关卡设计和解谜要素也给游戏注入了巨大的活力。对于玩家来说，这是他们第一次感受到的瓦里奥系列的魅力。

瓦里奥系列的第二作，《瓦里奥大陆2 · 被盗的财宝》在1998年随着GBC的诞生而出现在了我们的眼前，到了本作，瓦里奥大陆的标题正式脱离出来，成了一个新系列的代表！显然，由于上一作的大受好评，任天堂对其非常重视，认为可以把瓦里奥系列打造成一个和马里奥系列并驾齐驱的新类型游戏。而这款对应GB与GBC的新作更是让玩家



↑瓦里奥系列第二作，随GBC首发的游戏之一，由此也能看出这款游戏所受的重视。

充分体会到了瓦里奥的魅力。由于对应GBC这款新机型，无论是从容量还是表现效果来看都有了质的飞跃，鲜艳多彩的瓦里奥世界一下子就让玩家沉醉其中，这种变化让大家一下子就爱上了这款游戏。而除了画面上的进化，本作更拥有极佳的操作性，而游戏系统也在上一作的基础上进行了改进和加工，其优秀的设计成为了瓦里奥大陆系列的金字招牌。



↑GB与GBC的游戏画面比较，多姿多彩的瓦里奥世界一下子就抓住了玩家的心。

在上一作中被瓦里奥打败的黑砂糖海盗团，为了复仇而潜入了瓦里奥的城堡，偷走了瓦里奥珍贵的财宝，而此时的瓦里奥还在梦乡之中……本作虽然取消了过去的小地图概念，但是依然拥有非常庞大的分支剧情，各种分支和剧情如蛛网般交叉组合，形成了全新的剧情体验，而故事中还充满了各种搞笑的成分。在以往的动作游戏中，凡是受到了敌人的攻击，都是会弱化自己或者直接导致GAME OVER，而瓦里奥大人这次的变身系统却大大的颠覆了这个传统！从本作开始，瓦里奥大陆系列的招牌系统——不死身正式出现了。如上所述，当瓦里奥在游戏中受到敌人的攻击后，不但不会GAME OVER，还会因为敌人的特别攻击而进行不同程度的变身：比如被火烧到会变成燃烧瓦里奥，被蜜蜂刺到会变成气球瓦里奥等。而瓦里奥本身的招式也大大的加强了，从可以粉碎地面的大坐，到破坏墙壁的强力冲撞等等，种种改变都围绕着瓦里奥那强横的气势而进行了进一步的设定。而游戏的收集和解谜要素也同游戏系统紧密的联系在了一起，通过瓦里奥的各种动作和变身，玩家可以在游戏中找到种种不同的道路来过关斩将。而这种探索的乐趣也始终贯穿在游戏之中，在到达不同的场景后，本作收集的魅力也逐渐的显现了出来，如何取得隐藏门内的宝物成了玩家们努力的目标。各具特色的宝物，甚至是任天堂其它知名游戏中宝物更是增添了玩家收集的兴趣，而全部收集到后出现的隐藏关也是对玩家最好的奖励。此外本作的BOSS关也设计的相当特别，不再是传统的打几下过关，而是用充满了各种新意和特色的方式来战斗。

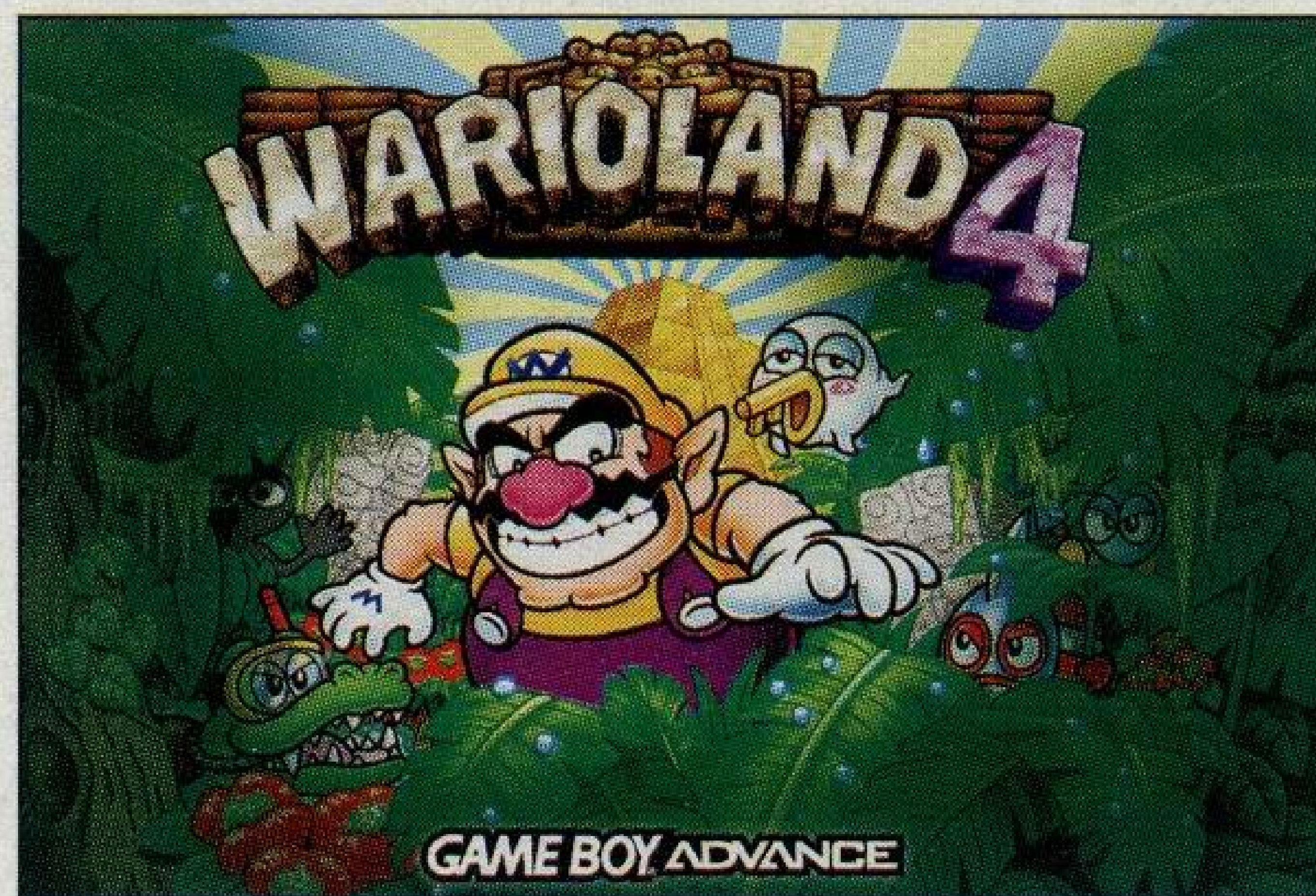
本作奠定了瓦里奥大陆系列的基础，既吸收了前几作的优点和精华，又为后几作确立了路线和风格。本作的高素质让其当之无愧的成为了瓦里奥大陆系列的代表。



←瓦里奥大陆3，已经成为了GBC专用的游戏系列。

在瓦里奥大陆3的游戏中，故事的舞台转到了一个奇妙的八音盒中。在一个晴朗的日子里，瓦里奥正乘着他的宝贝飞机在天空翱翔，突然飞机发生了意外导致坠毁，不过拥有不死身的瓦里奥大人却安然无恙。坠落在山洞里的瓦里奥发现了一个神秘的八音盒，更加奇妙的是他居然被吸入了八音盒内。为了打破八音盒的邪恶封印，回到原来的世界，瓦里奥又开始了自己的大冒险。

本作在瓦里奥大陆2代的基础上进行了各方面的改变与进化。由于成为了GBC专用软件，使得本作的画面与表现力更加的趋近于完美。在本作中收集的要素被大大加强，这也使得游戏的流程得以大大增加，多达数百个的宝物除了观赏之外，还拥有各种不同的作用。而游戏本身还增加了昼夜变化这个时间概念，在不同的时间段进行探险，关卡会有大大的不同，这使得游戏的解谜部分更加充满了刺激与变化。本作中的小游戏也变得更加精巧有趣，让人爱不释手。然而游戏的核心系统却产生了一些变化，虽然瓦里奥仍同上作一样拥有不死身这一能力，但是在故事一开始时，其各方面的基本招式全都没有了，而是要在游戏的过程中把这些能力逐渐的找回来，这一点很像任天堂的另一大作《银河战士》系列。在这几处设计的连锁影响下，使得本款游戏的难度大大上升，玩家在思考之余也不自禁的投入到了游戏之中。本作在创新方面进行了许多的尝试，收集与解谜的乐趣被大大强化，而这一点也越来越突出在了以后的瓦里奥系列中。



←全面强化的GBA瓦里奥首作。

刘扬	小学，哥哥把我领进了游戏世界；中学，与同学为伴遨游在游戏世界；大学，《掌机迷》令我沉醉在掌机世界。
读者资料	18岁，男，230601，安徽合肥安徽大学新区材料与物理科学学院04级材料物理生，兴趣：动漫、游戏、日语

2001年，随着GBA的发售，瓦里奥系列也登上了新的舞台。作为GBA上第一款瓦里奥系列的作品，这款《瓦里奥大陆ADVANCE · 妖姬的秘宝》在各方面都显得再次脱胎换骨。在GBA强大机能下发挥的淋漓尽致的画面，优美的旋律与婉转动听的音乐效果，都预示着瓦里奥系列将出现非比寻常的变化……

游戏是在一个岛屿的金字塔内进行的，虽然感觉上气闷窄小，但是这个金字塔内居然别有洞天，瓦里奥可以通过金字塔内的壁画进入各个不同的世界，从阳光明媚的海滩到阴暗的下水道，各种关卡应有尽有。而最有意思的是，游戏中的终点都设有一个炸弹式开关，开启后其会进入倒计时状态，而来时的道路此时会发生非常大的变化，玩家要在规定时间内找到逃出的道路过关。由于在每个关卡都需要找齐宝石和开门的钥匙，使得玩家在进行游戏的时候更加的紧张刺激，紧迫感的设定被很好地体现了出来。而游戏的不死身系统也进行了一定的改进，如果受到太多攻击的话，会被强制重新进行游戏的，然而强横的瓦里奥大人岂是这么容易被打败的吗？在本作中瓦里奥的变身更加的华丽多姿，不同的变身对游戏的进程也有非常大的影响。而收集方面除了每关都要寻找的宝石与钥匙之外，还多了一种CD可以收集，它们都隐藏在非常隐蔽的地方，同时需要玩家满足一定的条件才可以拿到，而这些CD都可以在音乐室中播放收听，大大的增加了收集品的实用性。本作的小游戏更加别具一格，甚至关乎到与BOSS战斗时的难易程度，个中滋味，还是要玩家们自己去体会才能明白。另外在本作中还有困难模式，在这个模式中游戏的物品配置，炸弹计时时间都会发生不同的变化，能带给玩家更多的新鲜感与满足感。

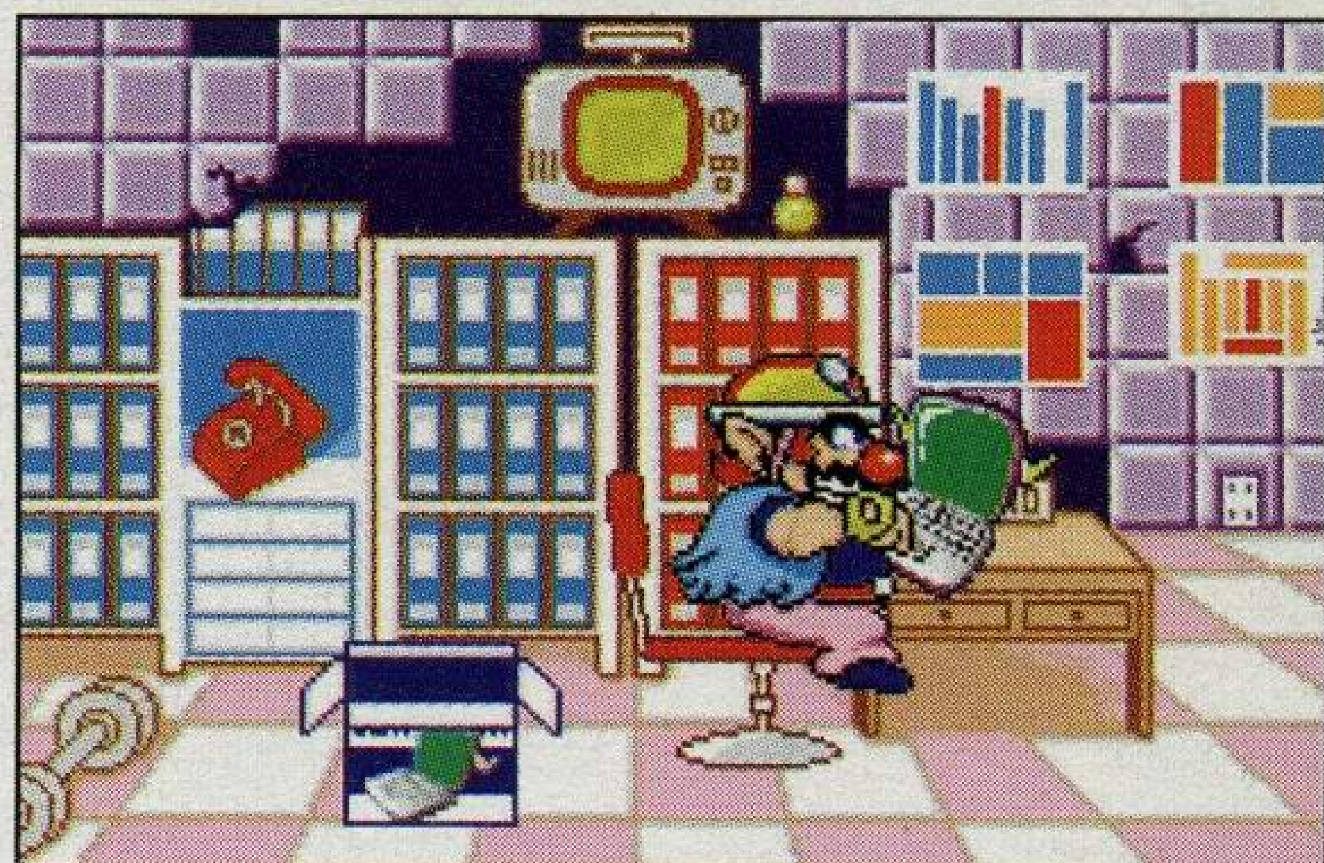
该游戏美版的标题是瓦里奥大陆4，由此也能看出瓦里奥大陆系列的知名程度。而在我国随小神游GBA首发的游戏就是本作（译作瓦里欧寻宝记），可见任天堂对瓦里奥系列有多么的重视。

瓦里奥系列诞生的初期，精明的任天堂利用马里奥的名气来“带动”这个新生的系列，从最初的几乎是马里奥的翻版，到《马里奥与瓦里奥》，《超级马里奥大陆3 · 瓦里奥大陆》等游戏中我们都能看出瓦里奥的不断变化。而慢慢的，瓦里奥系列也逐渐的脱离出了传统动作游戏的行列，转为了将动作、收集、解谜三要素结合在一起的崭新的游戏类型。

而瓦里奥系列真正的变革，却在不久之后才正式开始……



—制造？聚集？回转？触摸？精彩的变化如魔术般不停的上演。



—瓦里奥正式转行，开起了软件公司。

2003年3月21日，久违的瓦里奥续作隆重登场了。当玩家开启GBA，进入游戏的时候，会惊讶的发现这款名为《瓦里奥制造》的游戏已经和过去的瓦里奥大陆系列有了本质上的不同，而随即，他们就被这款全新的瓦里奥系列所吸引。在这个故事里，瓦里奥大人将投身于现代科技中，开办起自己的软件公司，再度于这崭新的世界里前进……

不同于之前的瓦里奥大陆系列，在瓦里奥制造中，玩家再也看不到瓦里奥翻山越岭的去寻找财宝，破解一个个机关和谜题了。取而代之的，是眼花缭乱，种类繁多的各式小游戏。瓦里奥制造进行了革命性的创新，它完全的改变了以往瓦里奥系列的横版闯关式类型。“最多，最短，最速”，这三个最字道出了这款游戏的真谛。在游戏中，拥有超过200个以上的小游戏，而每个游戏只会给玩家5秒钟思考时间，在这5秒钟内进行瞬间判断就是玩家所要作的，这种新颖的游戏方式使玩家全身心的投入其中。在这些小游戏中，有各种充满奇思妙想的设计，其中不乏有任天堂FC时代的一些经典游戏片断，也有很多别具匠心，充满童趣的游戏引人开怀一笑，更有很多恶搞的小节目让人捧腹不止。在最初的瓦里奥大陆系列中，我们就已经被那些精彩的小游戏吸引的不能自拔，而单独自成一派的瓦里奥制造，简直就是满足了玩家心中的所求。任天堂制作出了这样一款别具一格的新类型游戏，真的是非常受广大玩家所欢迎，并由此引发了一阵MINI GAME的狂潮。

很明显游戏中的很多创意都来自于任天堂制作的《FamiCom Mini》怀旧系列，无数经典的小

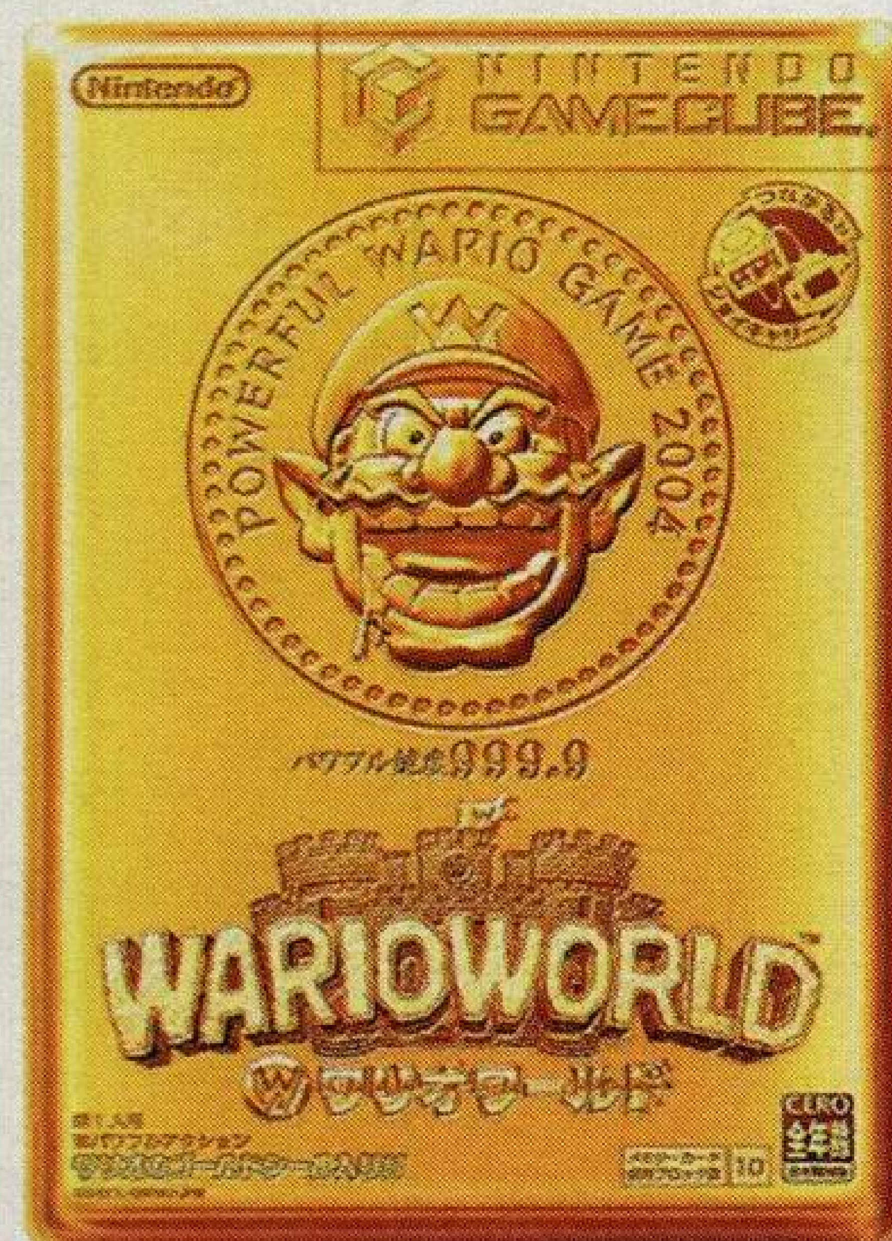
张力伟	当童年早已成为过去的时候，也许我们还可以在游戏中找回那份久违的童真。
读者资料	21岁，男，102206，华北电力大学（北京）软件0301班，兴趣：美食、游戏、旅游、改造……

游戏构成了瓦里奥制造，它们所带给我们的乐趣与回忆充溢在游戏的进行过程中。每一个片段都体现了一段优雅的创意，一个时代的开启，在进行着它们的时候，玩家本身也能感受到这些游戏所给我们的启示了吧？5秒钟的瞬间判断，这种全新的解谜方式让玩家乐此不疲，而收集的乐趣也贯穿了游戏的始终，每完成一个小游戏，玩家都可以在游戏选单中重新体验它们，而如何获得全部的小游戏就成了玩家们努力的目标。不追求华丽的画面与优秀的操作技巧，需要的只是轻松和放松愉快的心情，这就是这款游戏所给我们带来的感受——怀旧与休闲。

伴随着瓦里奥制造那优秀的游戏性，它所带来的不仅仅是一种新的游戏类型。它突破了传统的迷你游戏合集的概念，向我们诉说着一种游戏的理念：简单与创新，让玩家获得久违的乐趣，全身心的投入到游戏之中，这才是一款优秀的软件所应该达到的。

优秀的游戏理念与设计使得瓦里奥制造成为了百万级大作，无数的人们争相购买瓦里奥制造以尝那久违的乐趣。而瓦里奥制造不仅在玩家间广受好评，在各个游戏大会上也都获得了极高的殊荣，它不仅在日本本土获得大量奖项，甚至在国际上也得到了极高的评价，在今年英国苏格兰召开的国际游戏展上，瓦里奥制造被一致评选为2004年最优秀的游戏。众多的评委们评价其为："这不仅仅是考察玩家的反应力，而是对于玩家的直觉和观察力进行了考验。是一款充满了生气，富含创意的自信之作。"

得到了世界范围内的认可，可以说瓦里奥制造是相当成功的游戏了。而之后瓦里奥的续作又出现在了NGC上，其中的《瓦里奥世界》依然是走传统的动作路线，玩家可以在NGC上再次一睹瓦里奥大人的魅力。而之后的《聚集瓦里奥制造》就可以说是在NGC上推出的强化版瓦里奥制造了。既然主题讲的是聚集，这款游戏更多的乐趣都体现在了多人同乐的状态下。游戏在各方面也都进行了不同的强化，但是依然保持了"最多，最短，最速"的游戏理念。



↑瓦里奥世界游戏封面，不死身再度回归！



↑旋转瓦里奥制造，依然继承了前几作的优秀创意。


↑旋转瓦里奥的操作方法介绍，充满了创意以及智慧。

瓦里奥制造的续作会是什么样子呢？这款MINI GAME合集会有怎样的变化呢？就在广大玩家猜测着瓦里奥制造续作将会如何的时候，任天堂在2004年10月14日抛出了瓦里奥制造的最新作《旋转瓦里奥制造》。这是一款利用倾斜、晃动或旋转的方式来进行各种小游戏的创新之作。很显然，旋转瓦里奥在游戏的操作方式上进行了大胆的革新，取消了我们常用的十字键，而是利用主机的摇摆来进行游戏方向上的操作。游戏全程完全不需要用到十字键和R、L等按键，让玩家完全体会到了一种全新的操作感。不再是被动的需要进入游戏限定的模式中，而是利用自己的身体来创造自己的游戏感。5秒钟瞬间的游戏体验一下子就让人忘乎所以，而依旧数量庞大的小游戏更是让人感叹任天堂那独到的创意，同样精彩的MINI GAME也依然让玩家为之疯狂。不同的小游戏与新颖的操作方式巧妙的结合在了一起，让人没有丝毫不适的感觉。上百个小游戏搭配着不同的主题等待玩家去体验与尝试，而游戏中通过扭蛋的方式来获得收集品德模式也更加挑起了玩家搜集的欲望。

旋转瓦里奥制造的设计思路是采用倾斜感应器，让玩家利用摇摆主机来控制游戏的进行。旋转瓦里奥并不是第一个采用倾斜感应器的作品，早在GB时代，任天堂的《滚滚卡比》就是搭载倾斜感应器来进行游戏的。然而是否搭载别的设施并不重要，关键在于游戏的设计理念。就如同PS2上的EVE TOY PLAY一样，其巧妙的利用摄像头把玩家带入游戏世界的设计理念，将玩家与游戏融为一体的独到创意才是此游戏的精髓所在。旋

章可	真正的掌机迷，不在乎游戏水平的高低，只要有一颗真正热爱游戏的心，就足够了。
读者资料	14岁，女，330006，江西南昌叠山路136号东湖区司法局刘丽君转，兴趣：动漫游、音乐、睡懒觉

转瓦里奥也是如此，利用“旋转”这一主题，通过倾斜感应器的功能来让玩家完全投入到游戏当中，再次体会到游戏所带给玩家的愉悦感，这就是瓦里奥制造系列之所以取得如此高成就的秘诀——不断创新的理念。

依然是那样的怀旧与休闲，在轻松诙谐的气氛中，转动手中的GBA，体验旋转瓦里奥所带给你那全新的体验吧！

NDS，任天堂新一代的掌机，拥有着两个屏幕，诸多功能的它，又会给瓦里奥怎样的表演舞台呢？事实上，触摸瓦里奥制造也是一款能充分发挥NDS特性的游戏。触摸屏的利用让游戏方式再次得到了翻天覆地的变化，而触摸笔，麦克风的灵活应用也体现出了“触摸”这个主题的含义。依旧数量庞大的小游戏在更换了新颖的操作方法后依然魅力不减，首发当日只比马里奥



↑触摸瓦里奥制造，它究竟是怎样的游戏呢？



↑充分利用NDS机能的各种小游戏。

DS64低几百套的销量也证明了瓦里奥系列被关注的程度。如今，触摸瓦里奥制造的销量已经超过了30万套，并不断的增加累计，这表明了新一代的瓦里奥制造系列已经初露锋芒，而且一定会继续发扬光大的。“旋转”，“触摸”预示着今后瓦里奥制造系列在操作性上的改变，而NDS那强大的机能一定能为我们带来更多不同的体验。该款游戏让我们看到了NDS带来的更为广阔的创造空间，我们相信，今后的触摸瓦里奥制造续作绝对不会是一款平凡的作品，它一定也像前几作一样，会给我们带来不同的欢乐与惊喜。

瓦里奥系列作为马里奥系列的一个分支，不用背负着正统续作那样的负担，可以拥有更加广阔的发展空间。他另类，怪异，不用去考虑怎样延续系列的招牌，而是不断的创新和变化，就像瓦里奥与马里奥他们之间一样，一个是传统的代表，而另一个桀骜不驯，充满了野性与活力。然而正因如此，他才有着更加庞大的潜力与可塑性，让我们随时都对他充满了期待。

创意无极限，很难讲今后的瓦里奥系列会产生怎样的变化。然而不管怎样，创新的精神永不改变，它给玩家带来的是游戏的乐趣，纯粹而简单的东西。简单就是美，纯粹就是真，瓦里奥系列带给的我们这种闪烁着真与美的理念，必将延续下去，直到永远。

与瓦里奥有关的重要游戏资料统计表：

游戏名称	发售日	机种	价格	类型	容量
超级马里奥大陆2・六枚金币	1992年10月21日	GB	3800日元	动作	4MB
超级马里奥大陆3・瓦里奥大陆	1994年1月21日	GB	3900日元	动作	4MB
瓦里奥大陆2・被盗的财宝	1998年10月21日	GB/GBC	3500日元	动作	16MB
瓦里奥大陆3・不可思议的八音盒	2000年3月21日	GBC	3800日元	动作	16MB
瓦里奥大陆ADVANCE・妖姬的秘宝	2001年8月21日	GBA	4800日元	动作	64MB
瓦里奥制造	2003年3月21日	GBA	4800日元	瞬间动作	64MB
瓦里奥世界	2003年5月27日	NGC	5800日元	动作	特制光碟
聚集瓦里奥制造	2003年10月17日	NGC	3800日元	瞬间动作	特制光碟
回转瓦里奥制造	2004年10月14日	GBA	4800日元	瞬间旋转动作	128MB
触摸瓦里奥制造	2004年12月2日	NDS	4800日元	瞬间动作	未知

李冰	掌机的世界很精彩，现实的世界很无奈，攒铁好辛苦，为了PSP奋斗ing……
读者资料	20岁，男，163000，黑龙江大庆石油学院580信箱，兴趣：GBASP、篮球、电脑

掌机配件详解

责编/暗凌

PSP专用保护盒





内藏风扇让玩家的手不再出汗的手柄、搭载小型键盘以便玩网络RPG的手柄……一贯拥有独特开发思路的Nyco Technologies在CES大展上公开了最新的PSP用外设。

这次公开的外设是PSP专用保护盒，而且还是全金属制的硬盒。PSP豪华版附带了一个专用的保护包，但普通版并没有。如果就这么放进书包里的话，并不坚硬的液晶屏幕或外壳很容易出现擦伤。当然，也可以购入普通的软包，但那并不能在强力冲击或液体下保护PSP。而Nyco Technologies的这款保护盒不但能防擦伤，冲击或液体浸泡什么的都不在话下。

这次公布的PSP保护盒一共有四种，其中两种只是单纯的保护盒，而另外两种则搭载了充满吸引力的附加机能。其中最引人注意的莫过于“Charger Case for PSP”。从名字也可以想象出来，这款保护盒内藏了为PSP充电用的电池，只要将PSP装入盒中便可以自动充电。

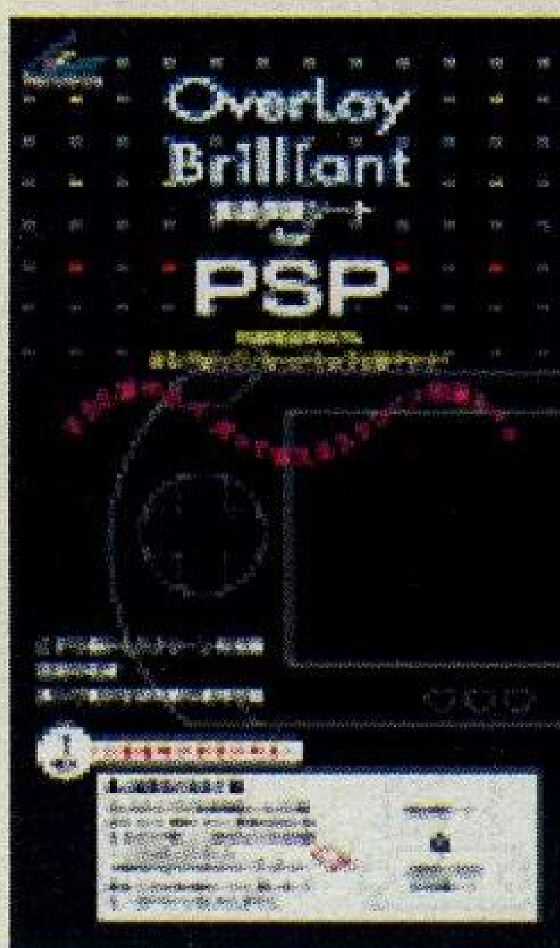
虽然内藏了一块电池，但盒子自身并不是很大很重。Charger Case for PSP的边缘只比PSP大几毫米，虽然有内藏电池，厚度也不到PSP的2倍，重量也还可以接受。





盒子内部有一层氨甲酸酯材料保护PSP表面，而且当盖上盒盖时，内层会与PSP表面完全吻合，绝对不会出现擦伤或碰伤。利用这个保护盒，可以让PSP的逐动时间提高200%。不过，由于放在盒中无法按L/R键，因此无法一边充电一边游戏。只能在游戏后将PSP放入盒中充电，总使用时间大约能达到平时的约2倍。

PSP专用主机保护贴



MiyaVix的“OverLay Brilliant”系列一直是PDA保护贴中的极品。2005年，MiyaVix凭借多年来积累的经验踏足掌机业界，推出了令人诧异的新产品“OverLay Brilliant PSP”。本产品在以往的“液晶保护贴”的基础上予以改良，进化成了前所未有的“主机保护贴”。

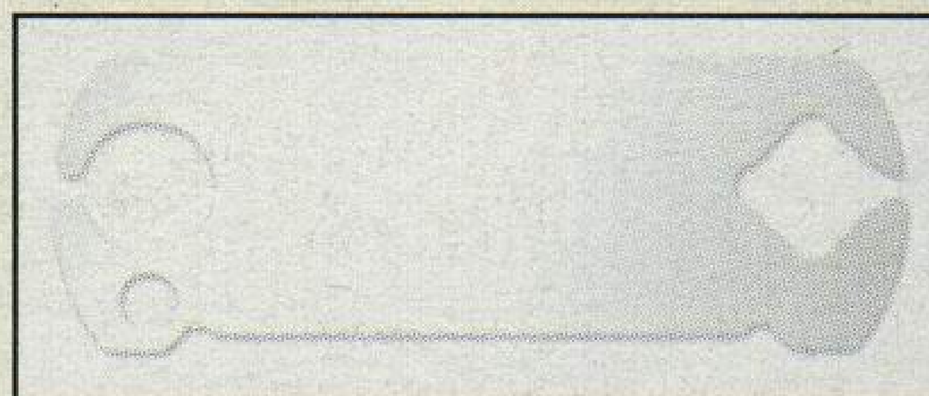
由于本产品将PSP正面除按钮外的部分完全保护起来，因此也变得比较难贴。过去的液晶保护贴基本都是长方形，很容易摆正位置。但本产品外形复杂，最好不要冒冒失失地贴上去。但只要成功贴上，OverLay Brilliant会在完全不损坏PSP整体美的同时，保护机器表面不受伤害。而且即使用水洗过也不会丧失粘性。面对这款质量优异的保护贴，连塑形工厂的负责人都吃惊地说：“真的做出来了吗？”

特点一：光泽处理

现在的液晶保护贴或液晶屏表面的去光泽处理并非“不反射”，而是“乱反射”。也就是令反光扩散以减少光泽。但这样的缺点是会令黑色的部分泛白，使颜色的再现度降低。而本产品则是能够吸收光线，并抑制渗色现象的光泽液晶保护贴。能够产生类似自然光的效果，看起来就像是直接把印刷物贴在屏幕上似的。

特点二：阻挡紫外线，透光率90%

本产品能将画面产生的紫外线吸收99%，减轻眼睛的负担。采用降低外来光或太阳光对液晶损害的光学制品的同时，还将透光度维持在90%，使明亮的画面不至于令眼睛疲劳。



白御风	游戏赋予人另一生命，另一份感动，掌机让人更易享受新生命的感动。
读者资料	21岁，男，541003，中国人民解放军空军学院，兴趣：漫画、游戏、不务正业

烧录前沿

文/窗外不归的云
责编/天意

火线卡二代上市 火线烧卡器更换防伪标签

火线受到众玩家的欢迎是不容置疑的，而其对各种第三方烧录卡进行支持则是讨好用户的最好办法。从购买火线的用户层来看，大多数都是玩第三方卡，而实际上火线自己出的火线卡却并没有造成多大的影响。针对此点，火线在近日推出了火线卡二代，实现了硬件记忆以及实时时钟等功能，玩家们又多了一种选择，而火线卡二代的价格却没有变化，256M黄金卡和128M水蓝卡零售价分别为270元和170元。

它们的详细功能如下：

1. 支持硬件时钟，口袋妖怪等需要时钟的游戏可以完全兼容，无需修改游戏。
2. 支持直接硬件存档，再辅助火线原有的软件存档补丁系统，支持所有游戏存档。
3. 2M小分区，小游戏最多只占用2兆分区，节省FLASH空间，相同容量可以烧录更多游戏。
4. 采用充电电池，再无掉档和更换电池的烦恼。
5. 采用低功耗设计，超级省电，充满电可以连续开机玩8小时－10小时。
6. 使用火线卡2代专用软件，功能专为火线卡2代度身定制，操作简洁，烧录快速稳定。

此外，针对目前假冒火线猖獗的问题，火线也于2005年开始使用了全新的全彩色方位标签，该标签帖在火线井口塑壳的正面，印刷精美，同时正品火线只有在火线授权经销商处才能买到(或从火线网站邮购)，正品均含包装彩盒、配套光盘。

至于软件方面，火线软件正在进行功能升级，V3.0升级版测试稳定后，将全面停用V2.8及更早版本。新版软件将采取共享软件的注册方式，正品火线用户可免费申请到唯一的注册码。如果读者们不慎购买到假火线，请立即退货，以免软件忽然失效，遭受损失。详细的功能介绍请参考本期的火线卡二代测评。



火线的官方网站：http://www.gamebios.com

SC卡与NDS兼容性的最新消息

SC卡是近期十分热销，据电玩店的朋友介绍，其每天都能卖出相当数量的SC卡，可见SC卡在加强自身功能的同时，也得到了市场的回报。可以说目前它的功能是相当完善的，比如金手指，比如即时存档，又比如最新推出的电子攻略功能，都受到了玩家们的欢迎。但是NDS发售之后，SC卡的用户就发现了一个问题，那就是SC卡不能直接用在NDS上面，因为它的模具和NDS的GBA卡带插槽不兼容，这样一来以前购买了SC卡的用户只有干瞪眼睛了，有少数用户却自己动手将SC卡改造一番，就能够在NDS上面使用SC卡了，但是大家都知道，外观被人为破损后是得不到保修的，这是不是意味着自己对SC卡改造后不再享有保修呢？或许在一般情况下是如此，然而近日从SC卡的官方论坛得到消息，即使自行对SC卡进行改造的朋友也可以享受保修，这样一来玩家就没有后顾之忧了，看来SC卡的售后服务做得确实不错，而且SC也会出对应NDS的卡，日前在网上已经看到有发售了，感兴趣的朋友可以去咨询一下。



SC卡的官方网站：http://www.supercard.cn

XG2Turbo Special V1.04推出

XGFLASH近日也有大动作了，他们将要推出新型GBA烧录卡XG2Turbo Special，读者们可以看看以下的参数：

1. 配置目前全球最迷你的独立型全速USB烧录器，烧录1G游戏的时间是25分钟，256M是6分钟，整个烧录器只有一个GBA卡大小，轻松支持NDS。
2. 全球独创的可换式电池系统，更换电池易如反掌。
3. 电子书＋图片＋红白机＋PC-E＋世嘉等多种格式文件直接烧录。
4. 游戏时钟＋全硬件存档＋SMS＋“一指禅”即时备份系统＋市面上最省电的卡带系统。
5. 四键复位＋游戏实时金手指＋多国语言WIN XP界面＋游戏图鉴＋自定义GBA墙纸＋自定义操作热键。
6. 128M～1G全系列可供选择，连烧录器、电池、USB延长线全套超值售价分别为：128M 299元、256M 399元、512M 699元、1G 899元。

看得出来，这个烧录器还是挺值得大家关注的，云云将随时掌握该卡的动态，一有可能就会给读者带来最详尽的评测。

张鹏	绫小路兄的文章的确搞笑，但看到他那说话的方式似乎有些欠揍。
读者资料	17岁，男，524001，广东湛江霞山区椹川大道东二路78号405房，兴趣：游戏、动漫、羽毛球



火线卡二代评测

文/窗外不归的云
责编/暗凌

火线无疑是取得了巨大成功的，单从市面上大规模出现的假冒火线就可以看出来，在GBA的历史后期，火线在国内烧卡器市场也算得上是一个赢家，或许它的业绩会让EZ、GBALINK等老厂都要羡慕万分。确实，作为一款中低档的烧卡器，它不但拥有自有品牌的烧录卡，还支持许多种市面常见的烧录卡，比如智慧宝盒、充值卡、灵锐卡等，还支持D卡的改造，使得玩家手头的资源能够得以发挥出最大的作用，难怪它会热卖。但是火线自有的火线卡却并无突出的功能优势，所以大多数玩家都只是购买火线来烧其它的烧录卡，真正的火线卡却被冷落了，这不能不说是一种遗憾，于是火线开发者龙啸九天经过半年的潜心研究，于近日推出了火线卡二代，同时在原火线的基础上进行了改进，使得新版的火线拥有更多的特性，性能更趋于完美。

由于D版火线实在是太过猖獗，所以新版的火线采取了更多的防伪标识，以期能够在最大程度上将D版火线击溃，首先最为醒目的就是火线的全新标签，从2005年开始，火线便采用了全新的防伪标签，此标签贴在火线并口塑料外壳的正面，与老版火线相比有着印刷精美的特点，而且防伪性能更高。



火线二代卡的做工和上代相比没有明显的改变，标签依旧，本次评测的是256M版本，名为“黄金卡”，而标签的颜色则是金黄色，而128M版本则名为“水蓝色”，标签的颜色自然是水蓝色了。从卡带正面可以看到硕大的充电电池，这也是火线二代的一大改进，虽然一代采用的一次性电池可以任意更换，但是仍然没有充电电池方便，而且这也是大势所趋，所以更换成充电电池也是情理所在。

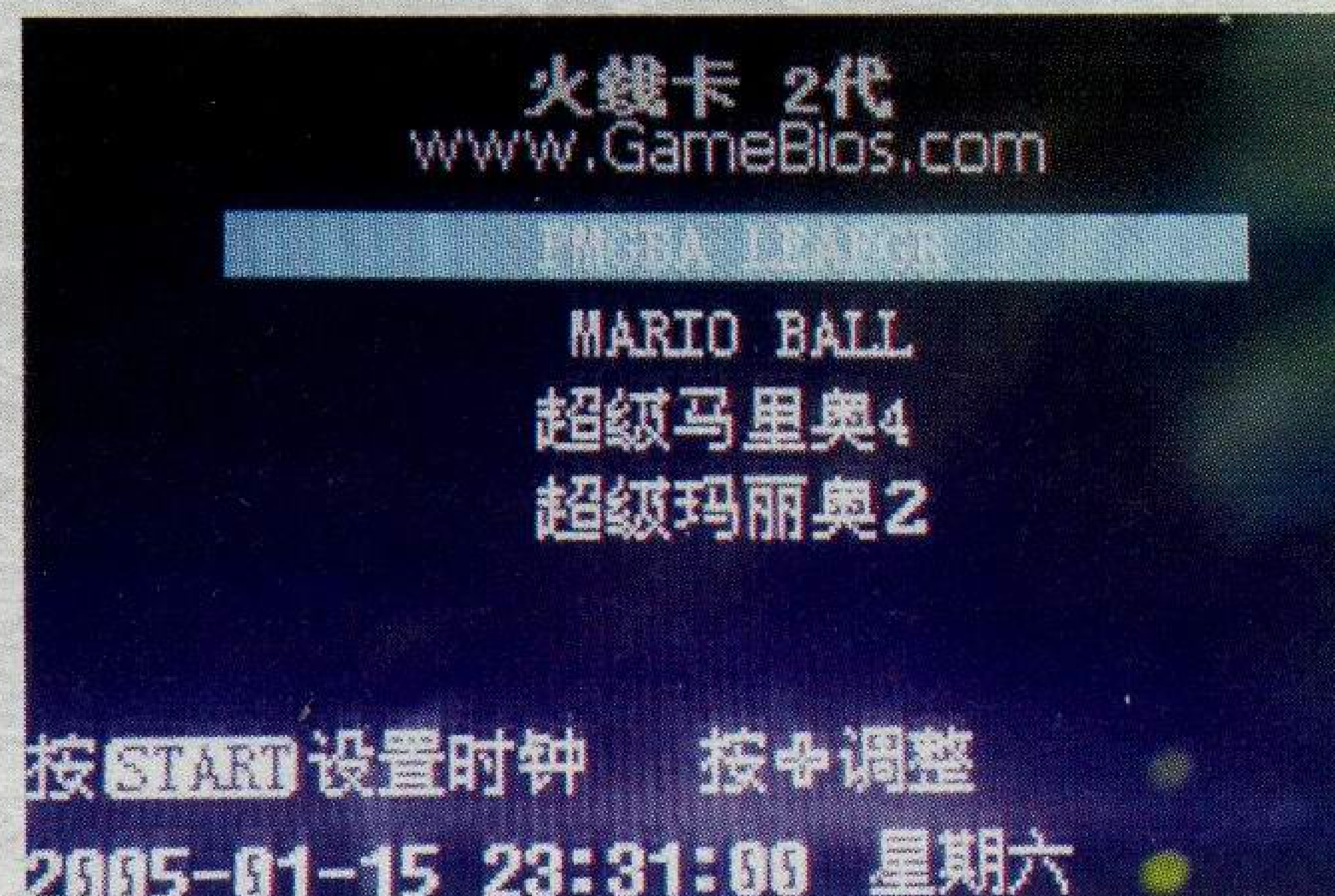
作为一款在2005年上市的烧录卡，如果还不具备硬件记忆的话，那就实在说不过去了，这可



是其他厂家在2003年就已经实现的。虽然笔者一向觉得硬件记忆没有多大意思，但是有了硬件记忆，还是要比给ROM打补丁方便，更何况许多玩家对此不是太了解，所以硬件记忆是应该给玩家提供的。本次测试选取了十几个不同存档的类型的ROM进行测试，包括《口袋妖怪》、《超级马里奥4》、《龙珠》等游戏，均能够正常记忆，看来到了2005年，对于烧录卡的存档是不用过分担心的，而火线卡二代不仅拥有硬件记忆，还在软件存档补丁上面下了功夫，一切都是智能化，不用玩家动手干预。

虽然需要实时时钟的游戏并不多，但是偏偏它们就是大作，尤其是像《口袋妖怪》这种怪物级软件，不在乎是不行的，于是火线卡二代也顺潮流增加了实时时钟的功能，至于测试，自然也只能用《口袋妖怪》以及《我们的太阳》了。正和预期的一样，时钟走时很正常，有了硬件的支持，游戏里也不会颠倒黑白了。

火线卡一代的分区比较简单，它的最小分区





是32Mb，哪怕是2M的ROM也必须要占到32Mb的空间，这样就很浪费了。二代卡在此基础上进行了大改动，将最小分区改成了2Mb，如果一个游戏只有2Mb，那它在卡带里所占的空间也只有2Mb这一点，这样一来就节约了空间。在添加ROM的时候，用户可以直接将电脑里的ROM拖到软件主界面里，甚至其排序都是软件自己安排的，不必自己去操作。但是目前有一个问题就是在删除ROM的时候，不能像EZ等从中间或者前面删，甚至也不能从后面删，因为它的设计就是如此，目前暂时不支持删掉某部分的ROM，只能够将整个卡带里的东西擦除后再烧游戏，可以说这算是尚待解决的问题吧。不过开发者表示在以后的软件里会增加该功能。

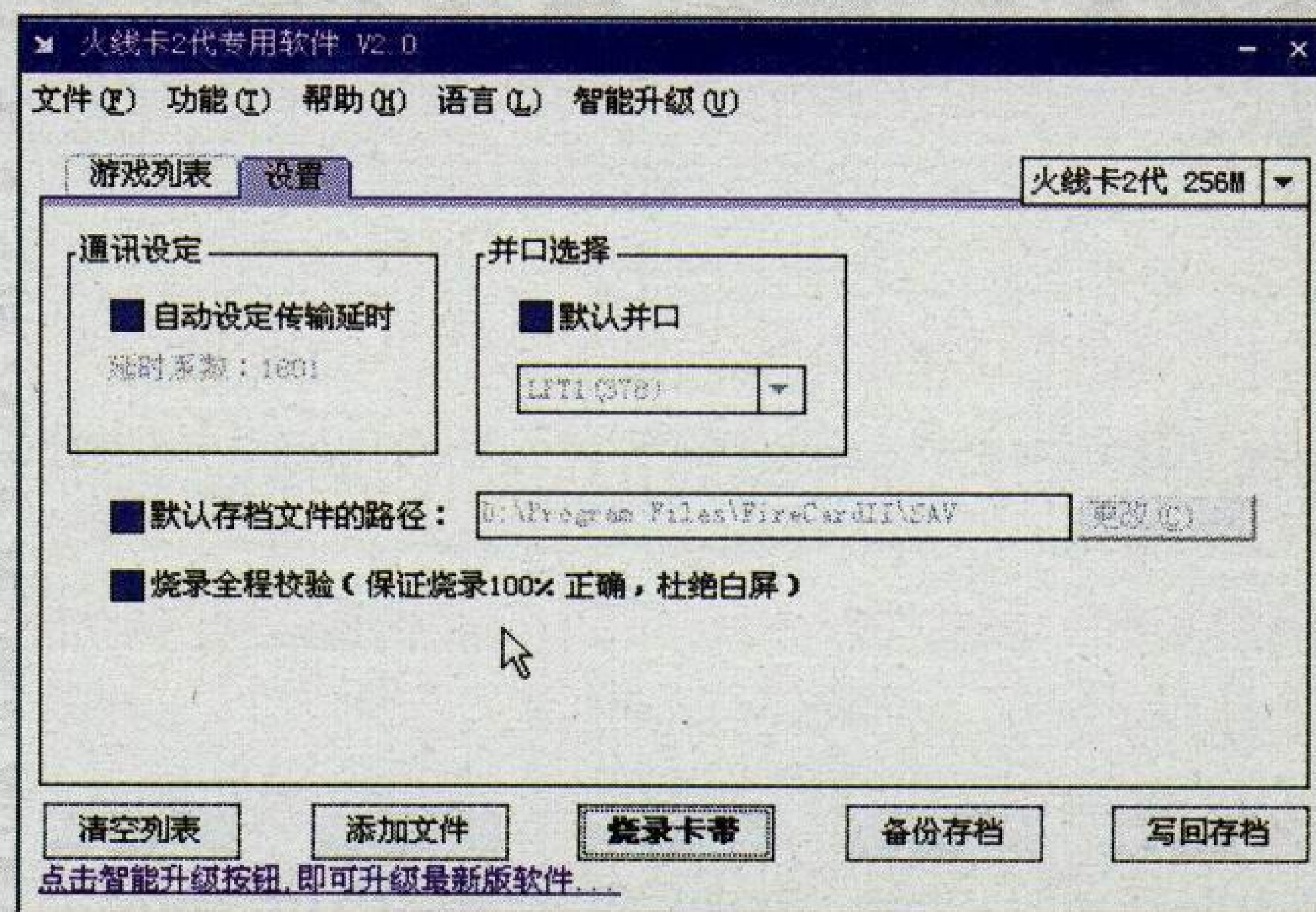
如今的大多数烧卡器采用的都是USB接口，但是为什么火线却坚持要用打印机接口呢？与开发者探讨的结果是他觉得打印机接口的发挥空间还很大，并口一方面速度不错、并没有被淘汰，另一方面造价比较低，有利于控制成本，所以暂时不会采用USB接口的烧卡器。烧录游戏的具体测试数据如下：

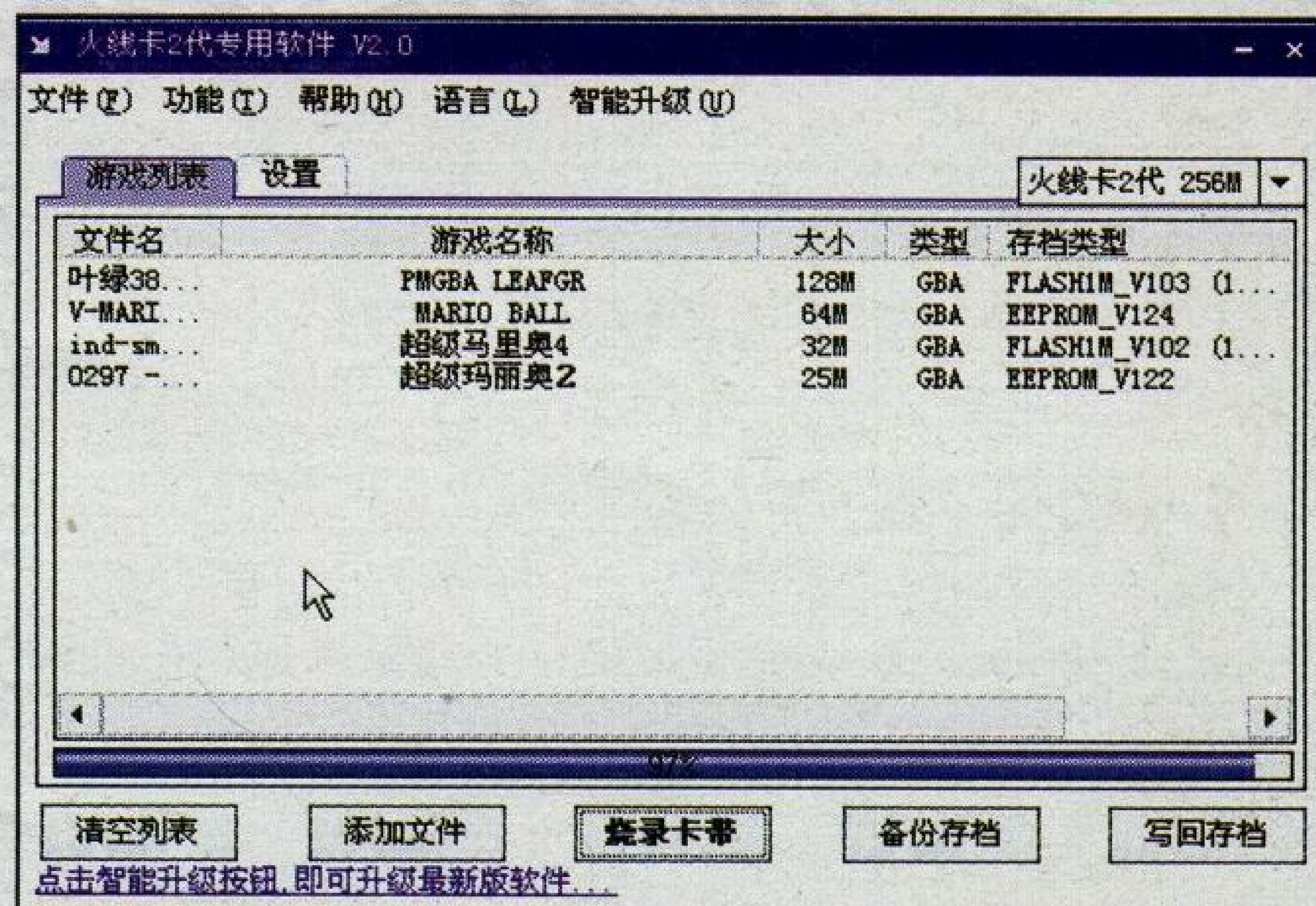
ROM大小	32M	64M	128M游	256M
烧卡时间	1分03秒	2分04秒	4分06秒	8分17秒

可以看得出来，由于改进算法以及更改内核的缘故，新版火线的烧卡速度得到了提高，不过和某些采用USB接口的烧卡器相比，它的速度仍然需要提高，而开发者也称烧卡速度还有较大的提高，另一方面，笔者的笔记本电脑配置不高也使得该数据没有反映出火线的最佳烧卡速度。

很遗憾的是由于硬件限制，火线卡二代不支持四键复位，这不能不说是一个缺陷，因为主流的烧录卡基本上都提供了四键复位的功能，而火线却不能提供，使用上就不太方便。而玩家如果想实现硬件四键复位的功能恐怕也只有寄希望于下一代产品了。

火线的开发者龙啸九天是著名的单片机工程师，在开发火线的同时它也为国内的许多烧录卡开发软件，所以他做出的火线烧卡软件可谓集大成者，而火线二代的软件界面相当朴素，“麻雀虽小，五脏俱全”，该有的功能它都有，而且为了使得用户尽可能地减少麻烦，软件也缩减了功能项，也就是说多余的一律都不会出现，这样上手起来就很容易了。值得一提的是“全程检验”这个功能，如果将其勾选后可以保证烧录100%正确，不会出现白屏错误哦！





火线卡二代在耗电量方面表现极佳，官方宣称能够达到8-10个小时，而测试中也发现这一特点确实不假，《口袋妖怪》能够持续玩八个小时（灯开始变红），而像《索尼克3》这种较耗电的游戏也能够达到7个小时以上的持续游戏时间，基本上和D卡达到相同水平，值得一赞！

火线二代在一代的基础上实现了许多新的功能，同时也在软件以及服务上面更上一层楼，这是广大玩家所乐意看到的，同时该卡仍然有不少功能在开发之中，比如金手指以及SMS，据开发者介绍这些功能问题都不大，随时都可以推出，目前他们的重心是放在打击D版火线上面，在此希望读者们能够支持火线的Z版。

如果你拥有许多的D卡，又或者以前曾经购入了其它品牌的烧录卡，比如充值卡、智慧宝盒卡、灵锐卡等，那么火线绝对是你的不二选择，而火线卡则在这些第三方卡之外为你提供了最佳的功能选择，所以火线以及其火线卡二代是最近中低端烧卡市场的不错选择。

掌机屏幕保护研究·NDS篇

——面对NDS的2倍液晶，你不想要个保护贴吗？

责编/天意

凡是使用掌机或PDA的人，大都会有“保护液晶屏，不要出现指纹和擦伤！”的想法吧。NDS有上下两个液晶屏，玩家的保护心理也会相应增加到2倍。不过，NDS虽然有两个液晶屏，但都使用同一材质的保护贴并不是个好办法。由于下侧的液晶是触摸屏，因此保护贴也需要准备相应的类型。我们这次将会针对保护贴的易贴度、使用后的透明度以及触摸屏的耐擦伤力进行检测。



6种NDS专用保护贴

这次，我们将介绍6种NDS保护贴，分别是GameTech的“眼睛轻松保护贴”、HORI的“液晶保护贴DS”、KeysFactory的“屏幕卫士DS”、JUPITER的“日光滤纸DS+轻松揭贴纸刮”、Cyber Gadget的“液晶保护套装”以及UGAME的“保护贴DS”。以上产品都是基本两种保护贴一套的，只有JUPITER的“日光滤纸DS+轻松揭贴纸刮”只有一张触摸屏专用的保护贴。大概是认为NDS在不使用的时候可以折叠，除了触摸屏以外都不需要特别保护吧。

GameTech的“眼睛轻松保护贴”使用了防反射加工与硬质覆膜。由于贴面采用了硅胶，因此贴错也可以揭下来重贴。在这次介绍的产品中，是唯一在液晶屏贴上也施加了防反射工艺的。售价714日元。

HORI的“液晶保护贴DS”降低反射效果的AR防反射层。附带的贴纸刮量很好，平时还可以用来清洁屏幕。售价714日元。



KeysFactory的“屏幕卫士DS”厚度只有100微米，透明度非常高。由于有剥下专用带，重贴时很方便。售价650日元。

JUPITER的“日光滤纸DS+轻松揭贴纸刮”包含触摸屏专用的保护贴以及专用贴纸刮。贴纸刮内侧有硅胶层，可以粘在NDS上方便携带。定价525日元。

Cyber Gadget的“液晶保护套装”除了保护不受擦伤和尘埃的危害的保护贴以外，还附带保护贴用的排气卡和专用触笔。但附带的触笔不能收纳在NDS内，请注意不要遗失。售价580日元。

UGAME的“保护贴DS”采用了防反射加工和对应触笔的硬质覆膜。附属品包括专用屏幕擦和气泡刮除卡。售价500日元。



易贴度与透明度

试贴了6种保护贴纸后，有没有贴纸签是决定是否易贴的重点。对于有透明菲林覆盖着的保护贴，有便于揭开菲林的贴纸签是很方便的事情。另外，对于那些必须被触摸的保护贴，用贴纸签也可以保证手指不直接触摸贴纸表面。GameTech的“眼睛轻松保护贴”、HORI的“液晶保护贴DS”和UGAME的“保护贴DS”都采用了此方法。

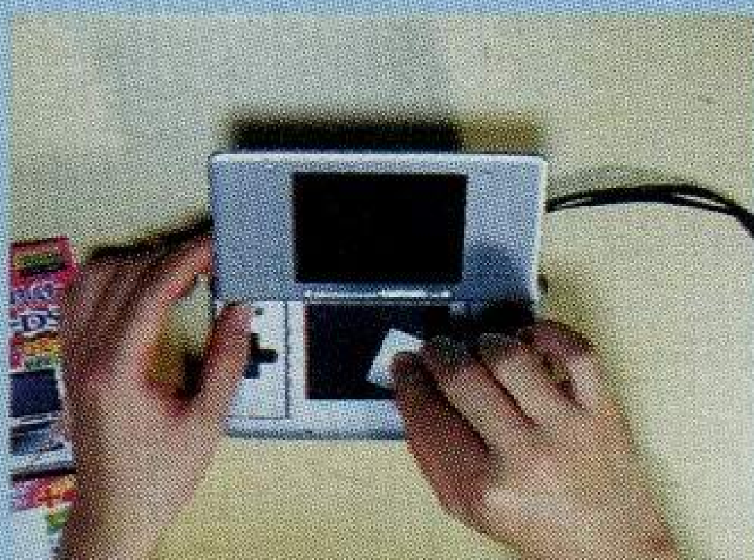
接下来是验证保护贴的透明度。首先是上屏的保护贴。接通NDS的电源后可以看出每一种的透明度都很高，只存在些许的差异。笔者看来，透明度最高的是HORI的“液晶保护贴DS”，透明度相对比较低的则是Cyber Gadget的“液晶保护套装”。由于这种产品被施加了去光泽处理，因此感觉透明度比其它产品要低一些。

张剑辉	报摊回望书成堆，路边小店次第开，一骑灰尘BOSS笑，无人知是PG来。
读者资料	18岁，男，201106，上海市闵行区华漕镇陶家角村山楼20号，兴趣：玩GBA、PS2、看动漫

然后是触摸屏的保护贴。由于触摸屏比上屏的亮度要低不少，各产品之间的透明度也只有微差。如果硬要说的话，HORI的“液晶保护贴DS”与KeysFactory的“屏幕卫士DS”透明度比较高，而Cyber Gadget的“液晶保护套装”与上屏同样由于去光泽处理而显得有些暗。看来去光泽和透明度之间是不可兼得了。



↑保护贴上的白色部分就是贴纸签，用手拿着这里就不用担心在贴纸上印指纹了。



↑贴保护贴之前不要忘记将液晶屏擦干净。



→JUPITER的“日光滤纸DS+轻松揭贴纸刮”的保护贴有一层透明菲林保护，贴完后需要将菲林抽出来。

保护贴强度测试

就像前面提到的，由于要经常与触感笔接触，触摸屏的保护贴对抗擦伤的性能也有很强的要求。我们接下来将要做的就是6种保护贴的耐擦伤测试。测试采用SEGA的《愿为你而死》中的“清洁”一关。本关要求玩家用触摸笔去除女主角身上沾到的泥污，需要玩家激烈地摩擦触摸屏，非常适合进行保护贴的强度测试。但由于这是由笔者手工进行的测试，所以可能不是很严密。测试的方法是每种保护贴由笔者一心一意触擦约2分钟。结果Cyber Gadget的“液晶保护套装”出现了比较明显的擦伤。但如果使用套装附带的专用触笔的话，是不会出现擦伤的。其他5种保护贴都没有出现擦伤。



←被NDS自带的触笔擦伤的Cyber Gadget“液晶保护套装”。如果使用套装附带的专用触笔的话，不会造成如此严重的擦伤。

禁断的秘技·水洗挑战

为液晶贴保护贴的时候，谁都会想“好不容易贴，尽量贴得漂亮一些”吧。但实际贴的时候如果不小心触碰到了保护贴的胶面，或是失手让保护贴粘上了衣服或地板，胶面上就会沾满尘埃和皮脂。

如果只是些尘埃还可以用透明胶带除去。但皮脂就很难办了，一不小心的话还会让皮脂扩大化。这种时候想要恢复原状几乎是不可能的，但好不容易买到的保护贴，就这样扔掉又未免太可惜了。

那么，或许用水洗能令保护贴复活呢？对于任何事都想挑战看看的笔者，带着沾有皮脂的保护贴去了洗手间。

一开始只是打算用水洗洗，但看到旁边的肥皂突然想到“用肥皂能去除皮脂吗？”肥皂加水流的双重攻击的确可能去除皮脂，但不小心的话可能会连保护贴上的硅胶层也一同洗掉。因此洗的时候下手也非常轻柔。

洗净后战战兢兢地看着保护贴，最在意的已经不是“皮脂洗掉了吗？”假如这样还能贴上的话，便算是保护贴的完全复活了！

结果，保护贴上的皮脂虽然被顺利除去，但却又留下了水痕！去除尘埃可以用透明胶带、去除皮脂可以用肥皂，去除水痕要用什么呢？笔者决定试着用透明胶带，结果大成功，使用透明胶带可以将水痕完全去除。最后将擦干净的保护贴贴上NDS，鲁莽地挑战水洗的笔者最终用笑容迎来了结局……



→清洗保护贴的时候，太用力的话会毁损硅胶素材，请注意。



←对于残留的水痕和斑点，用透明胶带虽然比较麻烦，不过可以有效地去除。

总结

笔者对大部分产品对于擦伤的耐久力以及粘贴后的透明度做了比较，但真的只有细微的差别。任何一种产品的质量都非常的好，玩家可以放心购买。从某种意义上来说，以贴纸刮或排气卡等附赠品作为购买参考也是不错的主意。

另外，本次尝试了“水洗保护贴”的挑战，并且成功地令保护贴复活。JUPITER的“日光滤纸DS+随时揭贴纸刮”上有“水洗后请晾干”的注意事项。但水洗也有失败造成保护贴损毁的可能性，想挑战的玩家请充分注意。

陈鹏	板砖的时代早已成为历史，用手电照明的时代也已经过去，用笔的时代即将到来！我爱你NDS。
读者资料	17岁，男，110000，沈阳和平区20中学高一11班，兴趣：玩SP、打CS、看PG、想DS

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中



掌上万兵，笔下惊雷

文/暗·文彬　责编/雷人

大家好，我是千岛汉化组的暗·文彬，感谢funlove学长给了我这样一个与各位汉化界同仁交流的宝贵机会，希望我这次谈到的文章内容能对大家今后的汉化工作起到帮助。

无规矩不成方圆，翻译工作也有它独有的规则，到目前为止，最"权威"的翻译原则当推清末民初的翻译家严复所提出的"信、达、雅"，大家在理解这言简意赅的"三字原则"时想必是见仁见智，我也不想就此话题多费唇舌，不过在一个多月的紧张工作以及与组内几位同伴关于文本的集中讨论后，我初步总结出了几点汉化工作中应注意的事项。

第一，汉化人员应对游戏性质有个总体了解，并有针对性地做好知识储备。

此处的"游戏性质"指的并不是RPG、SLG等"游戏类型"，而是指汉化游戏所涉及的专业领域。众所周知，《高战》是一款描绘虚拟世界大战的战争游戏，如果译文不能透出一股军人特有的硬朗之风，想必对游戏已有所了解的玩家（我开始接触此游戏时发售的都是美版，相信对大多数玩家来说语言方面不是问题）看到汉化版后会大失所望；再从微观角度考虑，在翻译部队名称和各位指挥官之间的对话时应适当使用军事领域的专业术语，虽然这只是一款游戏，我们还是应该对其中涉及的专业知识加以重视（无数军中玩友们的眼睛是雪亮的！）。

例一：原创的军衔设定



玩过《高战》系列游戏的玩友们应该都曾注意到一件事：在游戏的主角方－－橙星军中，各位军官之间的关系似乎是亲密得有些"无间"了，没有军衔等级不说，Nell姐姐对自己的军中地位也是讳莫如深－－看上去好像只是个教官，实际上有谁没接受过她的命令？为了突出这款战争游戏的军事性，我与一个身为军事迷的好友为橙星军的诸位军官设定了军衔及嫡系部队名称，下面就来与玩友们分享一下。



Hachi——上将，前橙星军总指挥官（现在做买卖为橙星军筹措军费）；

Olaf——上将（橙星军的变节者）；

Grit——中将（与Olaf一同加入了蓝月军）；

Nell——少将，橙星中央军指挥官，橙星军临时总指挥官（Hachi选定的接班人）；

Max －－准将，橙星帝北军指挥官；

Andy －－中校，橙星安东军指挥官；

Sami －－少校，橙星星豹突击队指挥官。

由于精力所限，没有对其他势力的军官做详细的设定，这也算是对主角一方的特别照顾吧。



第二，汉化团队中应至少有一人对目标游戏的剧情、人物有较深入的理解和思考。

一款好游戏就像一篇好小说般值得回味，其奥秘在于两者都塑造了性格鲜明、有血有肉的人物形象（往往不止一位），有趣的是两者的塑造方式也大同小异：将人物置于事件中以表现其整体外部形象；通过人物对话（包括旁白与其他人物对目标人物的评价）来反映人物的内心世界；在结局中完成人物形象的升华。



看到这里大家应该能猜到我要说什么了，在游戏汉化中，人物间的对话是个重头戏，如果翻译有失妥当，无法

马浩兴　身处于天堂与地狱的夹缝中，唯有深藏于游戏中的那份感动才让我有了飞向天堂的翅膀……

读者资料　15岁，男，471002，河南洛阳老城区图书馆街安居小区2号楼7门301，兴趣：写作、打机、听音乐、看PG

完成对人物内心的交待事小，误导了玩家对整个事件甚至游戏主题的理解事大——所以，汉化团队在工作后期的测试、讨论中应重点注意这个"深入挖掘"的过程，人物对话的恰当翻译不仅会给整组译文增添文采，还会让已深入过游戏的资深玩家心中生出"英雄所见略同"的感慨。

例二：对Max、Sami的语言加工



上述的两位橙星军军官都有比较鲜明的性格和行事作风，Max的类型是标准的"头脑XX四肢发达"，说话不加思索，做事也几乎不分青红皂白，是个十足的莽汉（但是对同伴又绝对够义气，总体来说是个好男人！）。Sami身为特种兵，性格棱角十足，有着不输给须眉的勇气和毅力，她说话泼辣无比，做事也是无所畏惧，对同伴十分忠诚（不过可别以为咱们的Sami小姐是个不折不扣的男人婆，她与Eagle交手后为后者的实力和达礼所吸引，无意中现出了自己细腻的一面，两人也许有下文哦）。下面引用《高精战争》千岛组汉化版的几段台词译文：

Andy：你是谁？

Max： 我是Max准将，橙星北龙军的CO。

Andy：嗯，新指挥官。你最擅长些什么？

Max： 我就知道你会这么说，不是吗，伙计？我是近身作战之王。想叫打手？找我没错！我发飙的时候，我的近战部队火力会更飙！

短短几句干脆有力的话语，就把Max霹雳火爆的性格表现得淋漓尽致。

Sami：Eagle！为什么你要一直攻击我们？

Eagle：又是你……Sami。

Sami：很抱歉打扰你！听着，能解释一下你为什么总来烦人吗？

Eagle：那……那与你无关。把Andy交出来！我现在就要解决这个问题！

Sami：不！绝对不行！现在是我在指挥。想见Andy就从我身上踩过去！

感叹号的多次使用很好地表现了Sami"说话像是在吵架"的特点，"绝对不行"和"从我身上踩过去"如果被Andy听到，应该会为Sami那不惜一切也要保护同伴的热血豪情而感动得痛哭流涕吧……（Andy：我、我怎么说也是个男子汉吧，你要为你的胡言乱语付出代价！）



第三，汉化过程中应灵活运用各种译法，在忠实于游戏内容的同时尽可能做到译文的"地道"。

翻译的方法大致可分为直译和意译，前者直截了当，又在字面上极大程度地保持了原文的风貌，但美中不足之处是有时此法译出的句子往往晦涩难懂，或是句式古怪。原因如下：西方人的思维与我等东方之子明显不同，英语中的某些句式在现代汉语中也难觅芳踪，再加上外国俗语的真实意义与字面意义往往大相径庭，在游戏汉化中抓住直译法不放就注定无法避免上文所提的种种问题，这时，译法中的后者就该出场了。

所谓意译，即在吃透原文涵义的前提下，运用翻译时的"编辑原则"重组语言，用更加本土化的语言将原文翻译出来，必要时，甚至可以杜撰一段文字或对话以帮助玩家理解西方人艰涩的"冷笑话"，不过这就需要汉化者具备较强的理解及写作能力了，当然，上文中的第二条要求也是必须满足的。

例三：对某句台词的"本土化"修改

原文： Nell wouldn't leave Orange Star's capital city unguarded.

初译：Nell不会在橙星首都处于无防卫的状态下离开。

（需要声明的一点是，上述"初译"是我拿到的待润色整理的文本，在此作为案例举出并不意味着"这么译不好"，而是因为我找到了更好的译法。）

以上的译法就是"直译"译法，译文中没有语法错误，词义翻译得也很到位，但美中不足之处在于日常生活中我们很少甚至是几乎不会这样说话，即使这样说，听者乍一听也会弄个一头雾水。为了帮助玩友更好地理解这句话，修改如下：

复译：Nell会主动出击？那橙星首都不就无人防守了？

为了更好地表达语意，将原来的一句话"硬拆"成两句，使含义更加显而易见，经过两次自问，说话者得出这样的结论——Nell十有八九正在橙星首都留守，所以率军打到眼下的人，很可能是另一个军官。

文本要逐字逐句地翻译，正如征程要一步步走下去，在游戏汉化这广阔的舞台上，势必会闪现无数精彩纷呈的重磅大作，看到手中文理通顺言语亲切的汉化游戏，您是否也已怦然心动了呢，就让我们携手并进，共同书写游戏汉化的历史——属于我们中国玩家自己的历史吧！

吕隽星	游戏是消除无聊的最好良药。
读者资料	14岁，男，529000，广东江门伦昌里41号704，兴趣：看动漫、玩游戏



文/安娜
责编/雪人

Palm OS游戏机行货发售在即







以前我们曾经为大家介绍过Palm OS系统的掌上游戏机Tapwave Zodiac，2004年这款Palm OS强机在欧美地区取得了骄人的销量，与PocketPC游戏机Gizmondo并列PDA游戏机的NO.1。目前笔者已获悉国内某PC整机硬件厂商已获得Tapwave Zodiac的国内代理权，春节过后将会在国内推出行货版Tapwave Zodiac。由于行货版Tapwave Zodiac的发布会目前正在酝酿之中，故在这里隐去这家代理公司的名字，待正式发布后，我们再做进一步的跟踪报道。

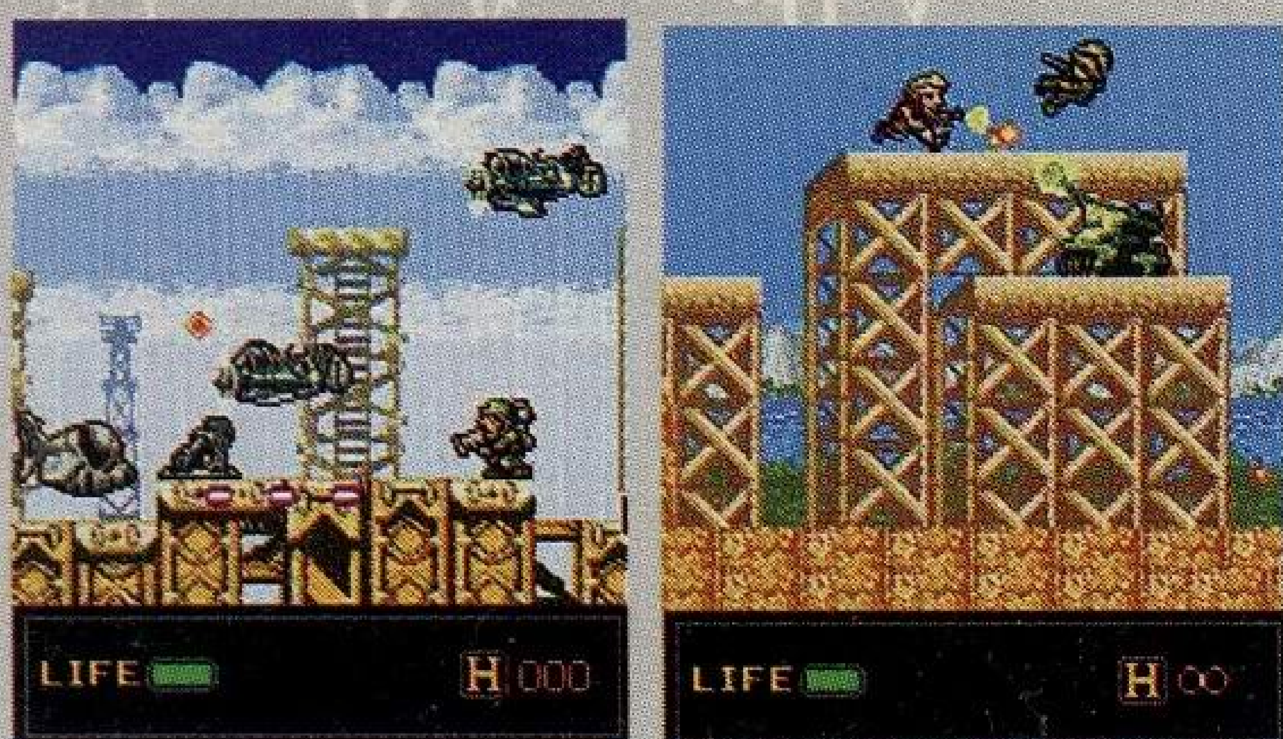
与PSP和NDS相比，Tapwave Zodiac的优势主要在于它拥有一个完全开放的系统，除了能运行一些专门为它开发的游戏外，它还可以运行目前绝大多数基于Palm OS的各种软件，看电子书，听音乐，看电影，翻译软件，绘图软件，全球定位（需外设支持）都可以用Tapwave Zodiac实现。另外，它的硬件配置与PSP和NDS相比也要稍稍占优：摩托罗拉ARM9 200MHz处理器，内存32MB或内存128MB（两种版本可选），内置了ATI公司最新的移动设备专用显卡，独立显存8MB。此外它还支持蓝牙和SD/MMC卡插槽，而分辨率高达480×320像素的65536色3.8英寸液晶屏幕则为游戏的显示水准提供了充分保证。除此之外，它容量高达1540mAh的锂电池也令我们解决了续航时间的后顾之忧，看电影5小时，玩游戏10小时，基本能满足我们一整天的娱乐需求。另外，目前Palm OS的开发公司正在加强基于LINUX系统的Palm OS软件开发，相信不久后，很多LINUX掌上游戏也将可以运行在Tapwave Zodiac上，到那时你的Tapwave Zodiac就有数以千计的游戏、软件可供应用。

不过目前Tapwave Zodiac的劣势也比较明显，最主要的表现就是游戏内容还处于相对比较短缺状态，已推出的游戏多为2、3流厂商制作，如Doom Ⅱ、Tony Hawk Pro Skater 4和Duke Nukem Mobile等，美版倾向严重，虽然电子艺界曾计划为Tapwave Zodiac移植几款大作，但一直未见动静……个人感觉，如果行货版Tapwave Zodiac的上市价格能控制在3000元以内的话，那还是比较超值的，使用它你除了可以进行游戏、音乐、视频娱乐外，还可以实现一些PC功能，一部名副其实的掌上数码终端产品远比一部纯游戏机更加超值。

SNK多款大作即将亮相手机

久负盛名的SNK《合金弹头（Metal Slug）》系列游戏，相信大家早已耳熟能详。现在，SNK公司版权所有，Digital Bridges公司独家授权的中文版《合金弹头》正式出炉。它由国内厂商游戏米格公司全面汉化，中文版正式名为《米格-合金弹头X(SNK)》。其实这款游戏前作的英文版本已经推出了很长时间，国内很多手机游戏网站都有D版可供下载，这次中文版为最新作品，与前作相比，最新版《米格-合金弹头X(SNK)》共分上下两篇，除了文字全部汉化外，还增加了许多新的场景，如兵营、城市、丛林、地下河流等。玩家可以装备很多全新的主战武器，如重机枪、散弹枪、火焰放射器等，而副武器则可以搭配手榴

谢姗	《我们的太阳》使我充满阳光，不过非得要暴晒吗？
读者资料	19岁，女，056000，河北邯郸汉光中学高三文班，兴趣：看电影、打电玩、吃零食、上网



弹、汽油弹。当然，前作的重移动武器仍然保留，玩家可以搭载坦克迎战众多的敌人，或是驾驶飞机翱翔在空中，而飞行背包、机枪骆驼等等在新作中也将隆重登场！此款游戏与传统的动作射击类手机游戏相比实属出类拔萃之作，目前这款游戏支持绝大多数具备JAVA功能的手机，分辨率为128×128像素（意味着有些机型将不能全屏显示）。

除了《合金弹头》外，SNK的超人气大作《侍魂》的国内代理权也被米格公司拿下，中文版《侍魂》即将推出。《侍魂》系列是由当年SNK公司街机当家作品之一，这款游戏可谓刀剑类格斗游戏的开山之作，开创了“械斗”游戏的先河。此游戏在街机玩家中拥有极高的人气，多次移植于各种家用机，堪称SNK公司最负盛名的王牌大作。此次移植到手机上，对于《侍魂》的粉丝们来说绝对是个喜讯，我们可以轻松地在手机上重温这款经典游戏所带来的感动。手机版《侍魂》将分为两种模式，故事模式和生存模式。游戏一开始，我们还可以在练功房里熟悉一下游戏的操作方法。在游戏中开始只有一个人物可以选择，那就是豪气十足的霸王丸，用霸王丸在故事模式通关后在生存模式中就可以陆续使用另外三个隐藏人物（具体是谁暂时保密哦）。



《圣女之歌》手机版即将发布



上海唯晶信息科技有限公司近期即将发布其当家力作《圣女之歌》的手机版本。唯晶科技，前身为“风雷时代”，以《圣女之歌》、《小力失踪事件》等经典PC单机游戏而享誉中文PC游戏界。现唯晶科技在台湾和内地两地已拥有近百人的研发队伍，汇集了来自台湾、内地、北美等各地的游戏制作精英。进入2004年，唯晶科技已开发了《圣女之歌OL》、《天方夜谭OL》、《战国演义OL》等几款深受好评的PC网络游戏，成为继盛大之后上海第二大网游自主研发“圈钱”企业。《圣女之歌》手机版是一款针对手机平台设计的A-RPG游戏，游戏仅有72K，但内容非常完整，设计巧妙。游戏画风为绚丽Q版造型，地图和关卡设置合理且十分丰富，故事情节引人入胜。目前这款游戏已正式上市，圣女迷们不妨一试。同时，唯晶还表示后续即将推出《天方夜谭》手机版、《战国演义》手机版、《唯晶宝贝》手机版等多部手机游戏。



国内最大规模的手机网游正式运营

近日，国内最大规模的手机网游《无限乾坤》正式开始运营。《无限乾坤》是以中国古典武侠文化为背景，基于手机Java平台的大型多人在线角色扮演图形网络游戏。它突破了传统Java游戏只能自娱自乐的游戏模式，吸收了PC网络游戏的优点，可支持万人以上的用户同时在线互动，可玩性高。同时又改变了短信游戏纯文字模式的单调性，充分利用了Java平台的图形优势，构造了一个生动神奇的古代世界。这款游戏客户端紧凑仅30KB左右，支持目前绝大多数新老手机，因此大大降低了它的入门门槛。此外在游戏中用户还可以实现即时聊天通信，比短信沟通省时省力省钱得多，发一个1K字节的内容只花1分钱，而1K字节相当于500多汉字，也就是说在这款游戏里发500个字只需要1分钱。相当超值！如果你对上面的游戏感兴趣，那不妨登陆它们的官方网站瞧瞧：www.grandao.com



刘凯	希望NDS与PSP不要成为华而不实的“水货”。
读者资料	16岁，男，100078，北京丰台方庄方古园一区6号楼三门401，兴趣：足球、音乐、游戏

本期PDA游戏 TOP5

ZUMA

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.astraware.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS；Smartphone

印加古青蛙魔法！这款一度风靡PC的经典游戏终于正式推出了PDA版。神秘的印加音乐衬托，让玩家彷佛置身在古老国度里面，进行一个神秘的镜界。此游戏的主角是一只石青蛙，石青蛙会吐出各种颜色的珠子，这些珠子会沿着环绕着石青蛙的轨道往前滑动，玩家的任务就是想方设法阻止珠子滚进轨道终点的洞里头，不过与一般常见的消珠子游戏相差很多，玩法还是存在一些差异的。虽然游戏规则看似简单，但当你真正投入其中时就会发现想要玩好它绝不是一件容易的事情。



Extreme Air Snowboarding

游戏类型：SPG　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.sumea.com
适用机型：PocketPC；Smartphone

一款非常刺激的3D的极限滑雪运动游戏，这款游戏采用了最新的多边形引擎和VIDIA最新的掌上版3D技术，无论是画面还是操作感都称得上是极品。这个游戏的感觉酷似X极限运动，与东尼滑板有点相通之处，在游戏中，玩家必须借助雪板的速度在每个高坡处跳起在空中玩出各种高难度花样才可以得到更多的得分，另外这些动作之间的连贯美感也很重要，同样的动作，不同的组合方式得分也会不同。除此之外，在游戏中我们还可以收集各种power up，借助它们我们可以提升自己的各项能力，Let's go!



Stuntcar Extreme

游戏类型：STG　上市日期：2005年1月
官方网站：http://www.ibegroup.com
适用机型：PocketPC；Palm OS

这款年初时一直作为Nvidia PDA显示芯片技术演示游戏的一款3D赛车大作，一度成为Palm OS游戏机ZODIAC的当家作品，如今终于正式现身PocketPC。游戏的难度颇高，在游戏中玩家必须发挥精良的驾驶技巧，才能让你的爱车在极高速的跑道上尽情奔驰。除此之外，你还可以通过网络与真人在线狂飚、当你完成度达到特定要求后，还会出现新的赛道以及隐藏赛车，并赢得Stunt Champion冠军头衔。



Crimson: Onslaught

游戏类型：ACT　上市日期：2004年1月
官方网站：http://parkinglotgames.com
适用机型：Pocket PC

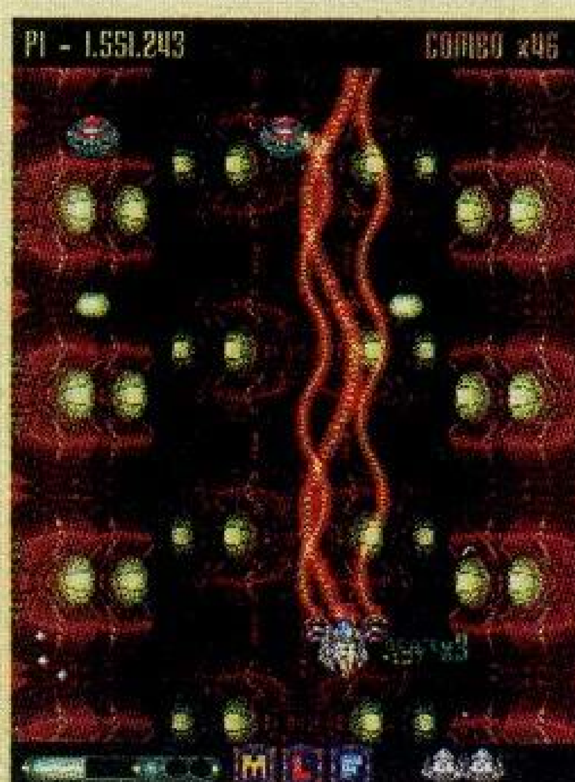
一款类似PC抢滩登陆风格的游戏，在游戏中你扮演一位法力无边的高级法师，多年前，主角所居住的大陆天空裂开了一个缺口，黑暗魔物从此降临，多年来魔物的力量不断增大，现在已攻到你的城下，你的使命就是消灭兵临城下的邪恶魔兽。在游戏中你必须使用各种魔法阻止敌人靠近你所镇守的城堡大门。一旦敌人在城墙上打开了缺口，游戏就以失败而告终。虽然在游戏中你可以通过杀敌不断提升自己的魔法等级和杀伤力，但敌人的数量和力量也会不断增加，一定不要轻敌哦。



Darklaga

游戏类型：STG　上市日期：2004年1月
官方网站：http://www.int13.net
适用机型：PocketPC

PDA最华丽的射击游戏之一——Darklaga 2005年再度升级，新增了多个全新任务和武器道具，画面和音效质量也都相应提高。最新版游戏中关数增加至9个，机体等级增加至15级，而且还增加了很多隐藏的新要素，满足某些条件后这些要素才会出现。这款游戏的临场感和操作性都刻画的比较成功，各种武器设计和效果都超华丽，让人有点眼花缭乱。在游戏中，除了要应付蜂拥而至的敌人外，还要应付自己机体发出的这些武器特效，以免被晃到眼看不到东西……



罗琦	一切为了掌机，为了掌机的一切。
读者资料	17岁，男，100009，北京西城区鼓楼西大街113号院，兴趣：听轻音乐、看杂志、玩掌机游戏

本期手机游戏 TOP5

三国志霸王的大陆Mobile

游戏类型：SLG　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.pgc.cn

适用机型：诺基亚S60

还记得N年前的红白机上那款《三国志2 · 霸王的大陆》吗？现在，国内厂商烽火天讯的JUSTGAME工作室在吸收了红白机版的优点并参考其他优秀制作公司光荣、奥汀的一些亮点后，经过1年的努力，终于推出了这款画面精美、好玩又耐玩的手机版《三国志霸王的大陆Mobile》。全中文的界面、良好的操作手感，逼真的AI模拟使《三国志霸王大陆Mobile》全面超越老版霸王大陆，它涵盖了目前PC策略游戏的所有特性，玩家能够在游戏里真正感受到三国时代的风云变幻，三国粉丝们绝对不容错过！



FANTASY WARRIOR 2

游戏类型：A-RPG　上市日期：2004年2月

官方网站：http://www.sumea.com

适用机型：诺基亚S60



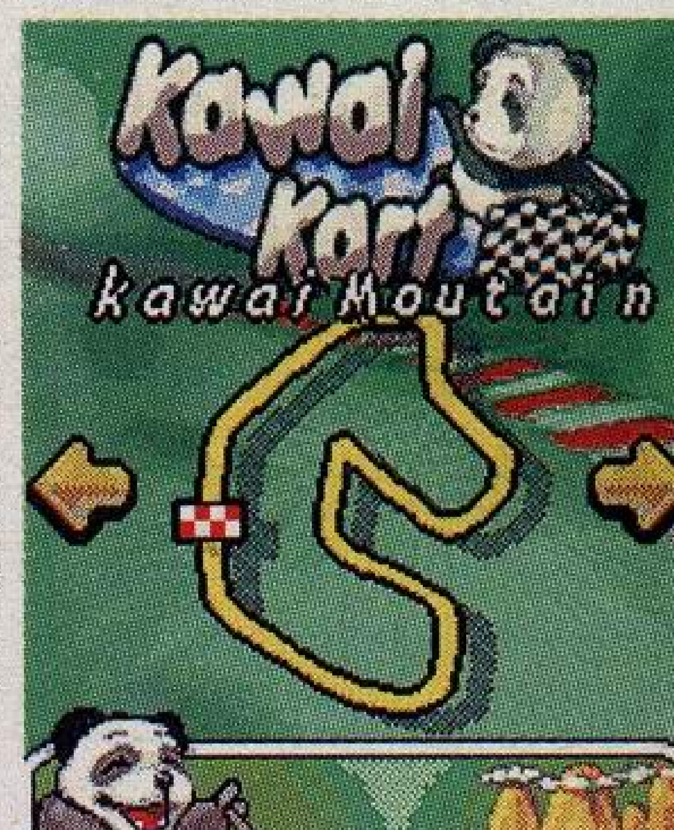
一款全程贯穿了剑与魔法的A-RPG游戏，整个游戏风格轻松明快，与赛尔达有异曲同工之处。故事发生在上古时代，主人公与爷爷一直在村里过着祥和安逸的生活，突然有一天，一群吸血鬼降临到这片大陆上，恐怖笼罩着整个世界，于是主人公的爷爷将尘封已久的祖传神剑取了出来，将主人公送上了屠魔之路。这款游戏的场景、人物、音乐都十分轻松明快，故事里登场的角色非常丰富，各种魔法和必杀技也十分丰富，玩起来特别爽快。

KAWAi KART

游戏类型：RAC　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.mobilebasic.com

适用机型：JAVA



"卡瓦伊卡丁车"是一款非常可爱的赛车游戏，某日，动物世界决定组织一次别开生面的赛车比赛来决定谁是世界上最快的动物，Kawai决定要为熊猫的荣誉而战，毅然加入了比赛……在游戏中，Kawai将会横跨每一个大洲来展示他非凡的才能。梦一般的比赛场景，紧张刺激的音乐氛围，流畅的画面，无与伦比的震撼，这些在手机上难得一见的要素，如今在这款手机游戏上再度集合。其实这款手机的S60版本很早以前就面世了，如果你玩过S60版，那不妨与这款当然选择的汽车要依据赛道的类型而定。

Duke Nukem

游戏类型：FPS　上市日期：2004年12月

官方网站：http://wireless.ign.com

适用机型：诺基亚S60



当年PC上的经典3D FPS游戏降临手机，想当年，毁灭公爵这个名字作为FPS游戏的开山鼻祖之一曾红极一时，无数FPS粉丝都是玩过毁灭公爵后开始深度中毒，一发而不可收拾。这款手机版毁灭公爵基本保留了原作的所有精华要素，武器、地图等要素均全面复刻，除了画面和音效由于手机硬件稍逊外，其他表现都可圈可点。在游戏中，干掉敌人后会出现相应武器奖励，通过这些武器你可以不断增加自己的实力。不过由于这款游戏比较血腥，因此奉劝那些自制力不强的朋友最好还是不玩为妙。

Fatal Force

游戏类型：SLG　上市日期：2004年1月

官方网站：http://www.macrospace.com

适用机型：JAVA



其实这款游戏已经推出一段时间了，不过最近开发公司又追加了对索爱机型的支持。某日，一艘神秘外星飞船降落在西伯利亚，所有前去调查的军队、坦克、飞机全部都神秘失踪，于是联合国挑选了三名最优秀的特工组成了一个特别任务小队去调查此事。这款游戏的场景十分丰富，游戏一共有4大关，在游戏中有十分丰富的武器可供我们选择，包括火焰喷射器、火箭发射器、激光、手榴弹等等。同时这款游戏还支持蓝牙连接多人游戏模式，玩家可从合作和死亡两种模式中任选一种进行对战。

高瞻	漫漫长夜，孤枕难眠，何以解忧？惟有PG。
读者资料	18岁，男，200135，上海浦东大道1550号上海海事大学1318信箱，兴趣：玩游戏、看《掌机迷》、动漫、篮球



SD GUNDAM 宇宙世纪作战

机种：WSC	厂商：BANDAI	发售日：2002年
类型：ACT	容量：64M	经典度：★★★★☆

一句话评语：WSC后期的逸品级射击软件。操作感和剧情代入感极佳，GUNDAM饭居家旅行必备。

高达自1979年由小说及动画片两大媒介进入大众视野后，至今已有25年的历史。其中年代变化，自UC到AC乃至现在为众人所熟知的CE，纪年几经更迭，各部作品均有大批认同者，但对绝大多数铁杆GUNDAM饭来说，只有UC纪年才是正宗。在UC纪年中，又只有四部作品是正宗中的正宗，这四部作品即元祖Gundam、Z、ZZ及CCA这四作。本作中所收录的剧情，即来自此四作。玩家从中所能体味到的名场景不在少数，且不提所罗门攻略的惨烈，光是暗礁宙域的交锋就令众玩家击节，至于Z时代的诡谲，女帝豪爽的终末以及横亘宇宙的人类光芒……以上种种对广大狂热G迷来说，足以使彼在游戏时口中念念有辞不止了。笔者始终记得某前辈常来寝室蹭WSC玩本作，边玩边狂呼其中的台词。



本作的另一个亮点就是多达150种的MS收集。本作虽然只是一部普通的SD高达射击类作品，但在本编四个剧本中就给出了十几个模式的剧情，在给了玩家多角度体会十四年乱离的同时，也给了很多常年被掩盖在名机体光辉之下的机体为人所知的机会。相信大家在初代高达的剧情诸模式中已熟识了吉翁军的各类专用机，在ZZ中初次见到了那种本来用于作业的小玩意儿。在本编中能见识到的机体其实九牛一毛，更多的机体列表在此后的对战模式中才有所显示。为了追加机体，我们所能做的就是连续破关，这个不断挑战的过程有点像西西弗斯的惩罚，但在枯燥之余还是有不少新发现，在小说版中出现的某人最终机体G3就是这样在无数次挑战之后被翻出来的。





相对于剧情的出彩，机体的繁多，本作的操作感就好像被人遗忘了，屏幕正下方的那几条显示槽确实很难让人提起精神来，很多玩家经常嘟囔操作无聊：“只是连续按住A键然后放开，接着过会儿按B键就是了。”蓄

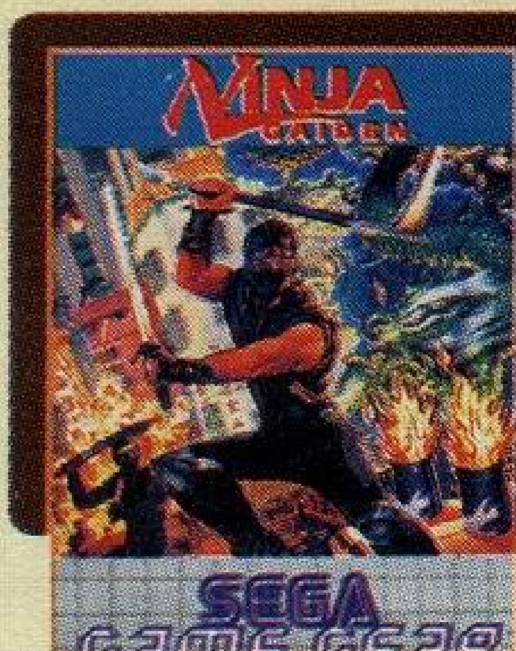


力攻击和集气攻击固然能起到很好的效果，但是在作战中只依赖这几点这无疑是本作的一大悲哀，本作的对MS的远距攻击和近身格斗判定其实是相当严格的。有相当多机体的格斗爽快感其实远好于射击，其中最好例子莫过于高达系。然而在连续近身斩击之后一旦时机未把握住，又会被敌方当场以斩击反制，这点难度对游戏来说本来是必需的，可恨的是人的本性都是懒惰的……在此希望诸君在游戏时稍稍注意这点。“游び の心，世界を变いる”，凡事大抵如此。

本作也是得到了“日本音乐人协会”许可的作品之一，在此继续推荐使用耳机制转玩游戏，但可惜的是，本作所选曲目较少，剧情事件用曲是完全一致的，只有在总体选曲上才体现了各作特点，对走马观花的玩家来说，更是容易被忽略不计，对本作而言，更是添了几分悲剧色彩。一言以概之，对高达的忠实支持者而言，本作剧情一流，操作感较好，画面精美机体众多，音乐令人感动，实乃上品；但对很多不知前几代高达的新玩家而言，若没有串场台词，几不知剧情如何如何而玩法自然单一，打完CCA第二模式必然不玩，莫非这就是束缚于地球引力的人们的宿命？

话说重了，我还是去看SD高达武士传散心得了。对于一部2002年2月25日推出的逸品级的作品，它的地位和命运早已注定了。B社和Zion大有相同之处，不是吗？

文/LinkTON 责编/小侃



忍者外传

机种：GG | 厂商:SEGA/TECMO | 发售日:1991年
类型：ACT | 容量：2M | 经典度:★☆☆☆☆

一句话评语：GG上的忍龙作品，游戏性不能与FC版相提并论。

忍者龙剑传是TECMO公司最有名气的ACT作品，游戏讲述的是龙之忍者RYO的神秘身世。游戏初登陆FC平台就获得了极高的评价，很多玩家认识TECMO也正是从这款游戏开始。

早期的ARC版忍者龙剑传就以外传这个名字来到玩家们的眼前，登陆FC版后才正式改名叫做忍者龙剑传。1991年获得TECMO版权的SEGA在自己当家掌机上GG推出了忍者外传。游戏并没有移植任何一部忍者龙剑传，完全属于一款原创作品，游戏的主人公仍然是为了调查父亲死因的“未觉醒”龙忍RYO。这部作品的系统和FC版的初代大致相同，忍术相比FC版减少了许多，想要获得忍术，玩家依然要在关卡中将忍术水晶打碎才能够得到。游戏中引用了原街机版外传的部分音乐，怀旧的玩家们一定会感到非常亲切，精美的过关动画同样保留在游戏中。

虽然GG的机能相比GB要强上不少，可是在游戏性上却要相差许多。玩家在初次进行游戏的时候，给人的感觉不错，特别是跳跃和移动的速度，觉得比较自然，可是继续玩下去的话，这款游戏的弱点就会一一暴露在玩家眼前。首先就是游戏人物的“无敌时间”问题，这是游戏中的最大的问题。在FC版中主角RYO受到敌人攻击后身体就会出现透明状态，同时无敌1秒钟。可是在GG版的忍者外传中，RYO受到敌人的攻击之后虽然身体会呈透明状态，可是并不会出现无敌时间。这个可是游戏中导致死亡的罪魁祸首。给大家举个例子，在打第一关BOSS的时候，如果玩家不慎跳起后落在了BOSS的身上，那么玩家们就准备重新再打一遍第一关吧！原因很简单，因为受伤后不会出现无敌时间，而且BOSS的身躯巨大，那么玩家就会看到RYO落在BOSS身上后会一直呈现受伤状态直到生命全部消耗完。其次就是忍术问题，游戏里将忍术的使用方法改成了下+A，这样如果玩家想要蹲下的时候按拳的话，就会使出一个忍术后才可以蹲下，这可真是无故的浪费资源啊！而且最让人感到莫名其妙的是忍术只能够向右使用。对付左面的敌人只能够使用RYO的“无敌龙剑”。





游戏的流程很短，而且游戏可以说的上是历代忍者龙剑传中最为简单的一款作品，前面提到了“无敌龙剑”，下面就说明一下。在游戏的第一关和第四关中玩家可以头也不回的边攻击边前进，出现敌人并不需要去寻找攻击弱点，因为RYO的这把龙剑攻击范围可是相当大的哦！

最后就是游戏中的BOSS。忍龙的BOSS虽然都很简单，但是在GG的忍龙外传中SEGA让BOSS变得更加简单。同样拿第一关的BOSS举例：第一关的BOSS是一个手拿球棒的胖子，玩家上前攻击的话，会发现BOSS根本就不会受到任何伤害。玩家只需要退到中间偏左一点的地方连续按A键攻击即可轻松胜利，动都不用动。

想不到GG上的忍着龙剑传作品的耐玩度竟然这么低，这款作品就这样作为GG上唯一的一款忍者龙剑传系列作品留在了GG的历史中。

文/BLUE KYO 责编/小侃

金治平	在生活中我时常会感到孤单，孤单和无助，也许只有掌机和PG能我把治好。
读者资料	17岁，男，200002，上海市黄浦区北京东路295号604室，兴趣：打游戏、音乐、动漫

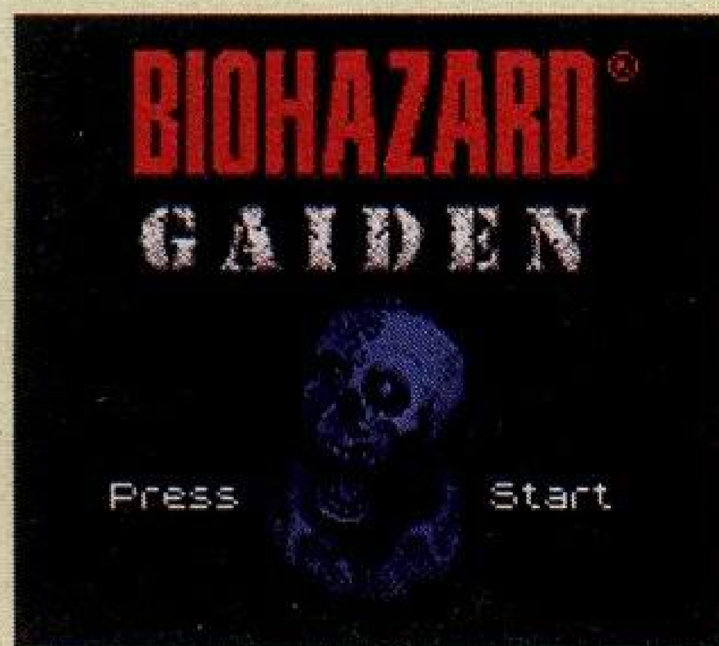


生化危机－油轮危机

机种：GBC　厂商：CAPCOM　发售日：2001年
类型：AVG　容量：16M　经典度：★★★★☆

一句话评语：在掌中依然散发魅力的生化作品，它的攻击方式是游戏的独特之处。

生化危机是CAPCOM公司的优秀作品之一，同时它也是恐怖AVG的代表作品。在99年CAPCOM开始进行N64版生化危机2的移植工作的时候，英国游戏开发公司Virgin Interactive放出了GBC版生化危机的制作消息。当时所有的生化危机迷们都震惊了，没有人会想到带有3D效果的生化危机竟然会出现在GBC上，游戏本身的素质在机能不强的GBC上究竟能够还原到什么程度。玩家们开始猜测，同时期待着游戏的早日出现。

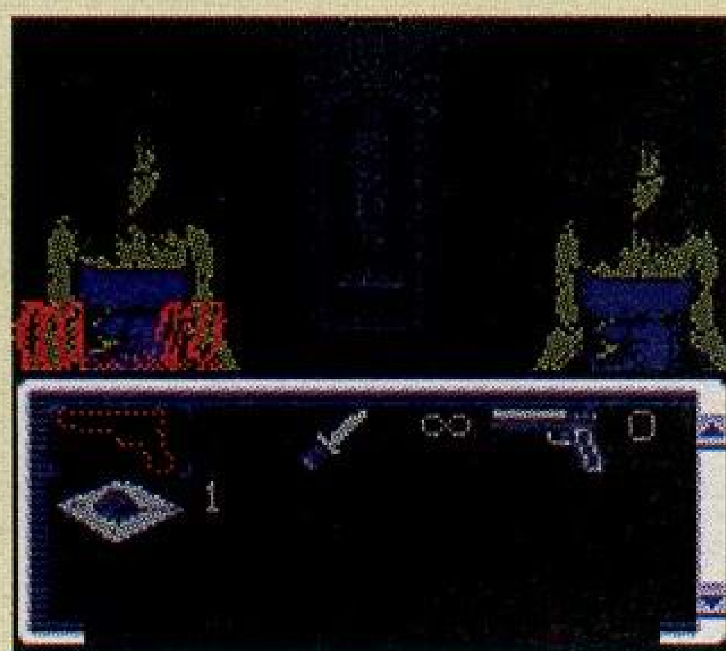




不过让人失望的是，2000年预定发售的该作，竟然宣布取消。原因就是由于GBC的机能问题，游戏的一切预想并没有达到CAPCOM的要求。不过从当时放出的开发画面上来看，游戏画面十分优秀，在机能不足的GBC上也能够制作出如此惊人的的伪3D效果。游戏对于剧情的交代采用的是静态的图片，而游戏中紧张激烈的即时战斗则改成了回合制战斗，该作品的取消实在是众生化迷们的一个遗憾。不过这种遗憾并没有延续太久，就当玩家们已经将这款游戏逐渐忘记的时候，Virgin Interactive公司联合M4放出了将重新制作GBC版生化危机的消息。

欧美玩家们又重新开始疯狂的期待这部能随时随地游戏的生化危机，2001年12月份游戏如期的在欧洲发售了。游戏得到了欧美玩家们的一致认可，英国任天堂官方网站更是说这款游戏拥有完美的游戏性，至于遭到抨击的战斗更改官方也作出了详细的解释：“将游戏战斗改为回合制，虽然失去了冒险游戏的紧张感但是这也是为了照顾到GBC的机能而不得不作出的决定。”游戏的画面和音效在GBC的游戏当中绝对算上是一流。游戏的剧情讲述了国际企业安布雷拉公司的药品由于内部人员向外私自出卖，恐怖的生化武器流入了地下组织手中。为了阻止地下组织将药品再次外流，得到消息的里昂和巴瑞首次联手出击，根据情报显示药品就在太平洋中行驶的油轮当中。行动开始后，里昂与巴瑞从空中潜入了行驶在太平洋上的客轮“星光”号。就在此时，安布雷拉公司所开发的最新型B.O.W逃离，而里昂与巴瑞最终要对付的敌人正是它。潜入到“星光”号后，巴瑞进入了“星光”号的船舱，没有想到的是由于病毒泄漏船上的乘客都被感染，此时的“星光”号就像一个极为恐怖的人间炼狱。





游戏中玩家能和任何一作的生化危机一样通过调查来获得物品，得到物品后可以按开始键进入状态菜单进行物品的装备更换等。游戏比较特殊的就是战斗系统。游戏将战斗系统改成了回合制，玩家可以用两种方式进入战斗画面，第一种就是在正常状态下按住A键巴瑞会呈举枪状态，此时屏幕上会出现一个黄色准星，将准星移到丧尸身上就可以进入战斗画面。第二种则是在被动的情况下被丧尸抓住的时候挣脱后就会进入战斗画面。进入战斗画面后屏幕中将会出现一个来回滑动的方块，而每个丧尸的正下方同样也会出现一个方块，当滑动的方块移动到丧尸下面方块上的时候，按下B键即可攻击。如果玩家在方块移动到正中间的时候按下B键的话就会出现会心一击直接爆头。虽然丧尸在近距离的时候攻击会相对比较容易，不过却比较容易受伤，如果玩家想要逃跑的话按选择键将方块移动到正中间即可。





这是一款属于外传性质的游戏，虽然一些玩家将这款游戏评论的一无是处。不过在当时已经要退居二线的GBC上能够作出这款画面一流的生化作品也算是不错了。能够在掌机上体验到生化危机的“剧情”，生化迷们还真得好好的感谢一下这个“外包公司”－Virgin Interactive/M4。

文/BLUE KYO 责编/小侃



棉花小魔女

机种：NGPC　厂商：SNK/SUCCESS　发售日：1999年

类型：STG　容量：8M　经典度：★★★☆☆

一句话评语：棉花小魔女的最新作品，游戏借鉴了知名射击游戏兵蜂的游戏系统。

SUCCESS公司的知名作品，游戏最初在SFC上登场就获得了极大好评，精美的游戏关卡和幽默诙谐的"片中对白"都是该游戏的成名"要点"。游戏的主角是在庞布京王国的魔法学校居住的两名见习小魔女，由于糊里糊涂的原因使得她们成为了拯救王国的女英雄，并且得到了职业魔女称号。土星时代后期SUCCESS在土星上推出了棉花小魔女的续作《魔法之夜》，游戏不但将前作的经典搞笑继承下来，而且将其"强化"，使得玩家们在紧张之余可以好好的轻松一下。





棉花小魔女的子弹系统采用的是"升级设定"。也就是说游戏中没有任何可以增加枪攻击力的道具，取而代之的则是击倒敌人后所出现的经验宝石。小魔女通过吃掉宝石来增加经验值，当经验值达到一定要求的时候小魔女的武器就会升级，如果玩家不幸被敌人打中，那么经验值就会大幅度下降。同时对应游戏系统的"连爆"功能，当玩家们连续消灭敌兵达到要求时就会发动。作用就是即使不吃经验宝石，小魔女的经验值也会增长。





既然是魔法世界，那么游戏中当然就少不了丰富多彩的魔法攻击，在小魔女的世界里魔法就相当于彩京经典射击游戏1945中的保险，不过虽然小魔女可以使用的魔法多种多样，但是在使用后小魔女仍然会遭到敌人的攻击。

《魔法之夜》的两年后棉花小魔女再次出动了，这次登陆的平台是在SNK公司





的NGPC上，系列一贯幽默搞笑的"片中对白"仍然保留在游戏中，这次小魔女出击的理由竟然是为了食物！在游戏系统上，SUCCESS公司由于SNK机能的原因，将游戏做了一些简化。游戏取消了"连爆系统"并且将经验宝石和魔法元素融合在一起，除去这些要素之外，玩家们仍然能够在掌机上体验到棉花小魔女不可思议的魔力。

在按键上游戏分为空中攻击与地上攻击。升级系统仍然保留在游戏中，不过稍微做了一下改变。敌人消灭后会出现一个黄色的水晶宝石，这个宝石一共有三种变化。第一种就是普通状态，这种状态吃下后就会提升小魔女的经验值。第二种就是雷魔法元素，需要玩家攻击宝石直到变成蓝色。最后一种就是火魔法元素，玩家将宝石颜色攻击至红色即可得到。当玩家的武器等级升到最高，即可华丽的封锁从屏幕右边不断出现的敌人。





近期的射击游戏中BOSS的弹幕可以说的上是华丽到掉渣，但是在小魔女中玩家完全不必担心BOSS的弹幕问题。因为在NGPC版中BOSS的大部分子弹都是能够直接攻击抵消掉。玩家完全可以用轻松的心情去玩这款游戏。

肚子一直饿着的小魔女为了那个热乎乎的包子一直作战到最后，不过最后她还是没有吃到那个热乎乎的包子。悲惨的小魔女最后还是饿着肚子回到了庞布京王国。但是她并不知道魔女安莉已经在家中为她准备了丰盛的晚餐……

文/BLUE KYO 责编/小侃

李尧	感谢PG让我回顾了GUNDAM的历史，感谢PG让我重温了钢炼的MV。
读者资料	16岁，男，110021，辽宁沈阳铁西区江南街阳兴花园5号楼2单元3楼3号，兴趣：play GBASP、NDS（如果中奖）

口袋基地

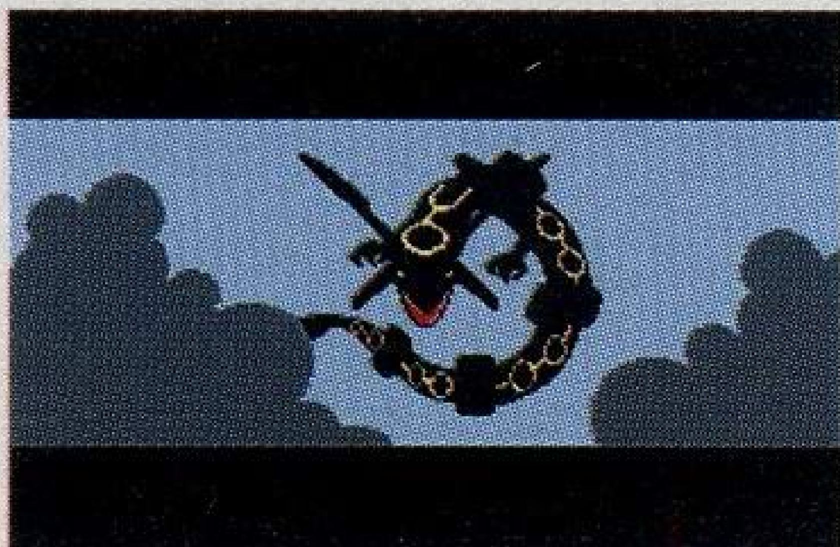
POKEMON



在口袋妖怪对战中，能正确预测对手下一步行动并尽早采取相应对策的话就能占得先机，先读的重要性在此体现，下面和大家一起来分享一些先读心得。 文/pmgba 龙之怒 编/暗凌

口袋妖怪先读心得

什么是先读？



个人理解，先读就是在事先不知道对方的行动的情况下，正确的预知对手下一步的行动，并且据此展开反击或者针对性的进攻。换一句话说，就是要我们练成预知未来的技巧……

众所周知，先读是PM对战中一种非常重要的方法。在激烈抑或漫长的拉锯战中，先读的使用往往能够作为打开局面的转机。先读不是一种战术，而是一种方法，表面上似乎十分投机取巧，一旦使用不当就会给自己带来相当大的麻烦，但是如果熟练使用，就如同赌博的高手把对方玩得团团转一样。

先读大致上分为先读攻击、先读强化及辅助和先读换人。下面我将讲述个人对这三种方法的心得，以及如何提高成功率，还有如何提前防御对手的这三种方法。

一、先读攻击

所谓先读攻击，就是指在不了解对手下一步的动作前，预知对方的行动并且给予正确的打击。先读攻击的时机往往是在对方有可能换人的时候，或者对方有可能不攻击自己而采取强化自身、使用辅助战术的时候。在这里明确一下，先读攻击是必须要有可以打击对方的资本，如果没有也就谈不上什么攻击了。

1、对方换人时的先读攻击。

对方换人时往往是我们攻击或者强化的好时机，在此先谈攻击。预知对方换人，必须是自己的精灵相对于对方处于强势，而对方又有能够克制或者对抗自己在场精灵的精灵，这时对方一般采取的策略就是换人。这时如果自己可以预先知道对方会换上来的精灵，并且自己可以给予较大的打击的话，就能够占取优势。这种方法就要求我们经过前期的试探，了解对方的精灵及配置（可以用盾牌交替吼叫的方式侦察对手队伍），知道自己精灵对对方精灵的部分优势和劣势。所谓知己知彼，百战不殆，就是这个道理。举一个简单的例子，场上有己方的闪电鸟和对方的暴鲤龙，一般闪电鸟都能够秒暴鲤龙，这种情况下对方就非常有可能换人。这时如果你知道对方队伍里有一只可以对抗闪电鸟的如铁甲暴龙等精灵，你就可以用觉醒水给予对方重创。

还有一种方法是预先知道对方不换人，给予对方场上精灵以打击。对方在换人的时候往往也会先读你的动作，如果他认为你的精灵可能会给他换上来的精灵以重创时，他也许就不会换人，而是利用场上精灵打击你（当然，他场上的精灵也有可以攻击你的资本）。仍然举刚才的例子，当你用己方的闪电鸟对抗对方的暴鲤龙时，你知道或者预测出对方有岩系技巧而有可能打击你时，你就可以使用十万伏特。这时如果成功了，对方一只精灵失去战斗能力，你的收获无疑是卓有成效的，但如果失败了，你只是失去一次攻击的良机，对自己的影响并不大，也可以说这是一种安全的攻击方法。

防御方法：针对对方的这种战术，我们可以



曾键华	游戏是昨天甜美的回忆，游戏是今天拥有的欢喜，游戏是明天美好的憧憬。游戏即是生活，生活即是“游戏”。
读者资料	22岁，男，528000，广东省佛山市禅城区同济路35号首层同济分店，兴趣：动漫、游戏

使用交替换人的方法。先换上一只对手使两种攻击伤害不大的精灵，再换上克制对方的精灵，或者用保护等技巧使对方的意图显露出来。

2、对方强化或者使用辅助时的先读攻击。

对方强化或者使用辅助战术时也往往是我们攻击的好时机。预知这种情况有一定难度，因为对方强化或者使用辅助时，往往是比较安全我方难以攻击的时候，所以己方最好要抓住对方用侥幸心理试图强化或者辅助时的一瞬间，给予对方重创。一般对方这种试图强化的时机是在己方处于弱势却有着可能重创对手的技巧，或者反过来对方处于弱势却可能重创自己之时。前者是对方认为己方会换人，所以我方就不换人反而攻击，不过就如同前面所讲，这种方法的危险性很大，往往还会被对方先读而攻击，所以我并不推荐大家使用，遇到这种情况还是老实换人的好。后者则是对方认为己方会错误的先读换人而令强化成功，这时己方还是针锋相对，不换人反而攻击，不过危险性也较大。如果对方有可能秒自己，还是老实换人的好。还有一种，是对方在不知道己方有可以重创他的招数而大胆强化、辅助，自己就可以出人意料的重创对手。在此举几个例子好了：（1）我方是有觉醒电钢螃蟹，对方是盔甲鸟，这时对方有可能预测自己换高旋精灵而使用特毒，或者仗着自己有鬼系而大胆撒菱，这时就可以用觉醒电打击对手。（2）我方是冰箱，对方是龙舞一次的血翼，这时对方认为己方有可能害怕对手瓦割、钢尾而逃走，就大胆强化，而我方就急冻光线送对方上西天。这种情况一般对方胜算不大，所以我方可以安心攻击。（3）雨中：我方是有叶子切的荷叶鸭，对方是诅咒强化过的水狗王，对方有可能认为己方没有草系绝招而大胆强化而进行攻击，我方就可以出乎对手意料的重创甚至秒杀对手。



防御方法：针对对手的这种安排，我方最好是不要强化或辅助……要么保护，要么虚晃一枪，混淆对方，再进行强化成功率就高得多了。

二、先读强化及辅助

强化和辅助是PM对战中必不可少的技巧，一般是没有绝对的安全来供我们强化或辅助的，所以要利用对方的换人空当，以及先读对方的攻击来进行强化和辅助。也就是所谓先读强化及辅助，而使用的时机往往就是对方换人和攻击时。

1、趁对方换人时的强化及辅助。

一场PM的激战中，往往会有不少的空当给我们去“钻”，最常见的莫过于换人时的一回合的空当了。这时候我们能够做不少事情，例如强化、弱化、撒菱……乘对方换人时的空当强化和辅助需要注意的是，己方最好能够重创对方（当然秒杀是更好的）；或者两方势均力敌，对方又有可以克制己方的精灵，这时候的强化和使用辅助是最好不过的了。使用的时候最好要选择最安全的时机，不然如同前面所述，容易被对方看穿而遭到攻击。还有一种是比较侥幸的换人方法，时机是在漫长无期的胶着战中，两方不停的换人，寻求时机攻击对手。这时你要先读对方有可能看出你的换人顺序而先读攻击，所以你可以暂时不换而强化，往往这时就能打开局面，让胜利的天平倾斜向你。当然，最好是等待对方先读了你几次而攻击，然后摸清对手的顺序和意图，再进行“侥幸”的强化。还是举例子说明好了：（1）己方是喷火龙，对方是盔甲鸟，我方先读对手会害怕火焰放射的秒杀威力而逃走，就可以使用恐怖的腹太鼓，而后我方的优势就会很明显了……（2）我方是雷伊布，对方是水君，我方先读对手会换上队中的三地鼠而高速移动，然后接力给对友。（3）我方是盔甲鸟，对方是水狗王，我方先读对方会认为我方撒菱，从而换上高旋精灵，所以我方使用特毒，“阴”对方的高旋精灵。



段易超	如果你真的热爱游戏的话，就支持任天堂和NDS吧！
读者资料	18岁，男，435200，湖北省阳新县，兴趣：动漫、游戏

防御方法：及时换上拥有黑雾、吹吼等技巧的精灵，防止对方一再强化。

2、乘对方攻击时强化或辅助。

先读到对方并不十分有效的攻击，或者是预备给将要换人的先读攻击，而进行强化。这种方法可以说十分侥幸，但有时也十分有效。对方也许或有顾虑，面对实力相近的我方精灵，不换人而做攻击。这样的攻击最多只能打掉我方1/4左右的HP，所以我方可以先读强化后，利用睡觉再不停强化，确立优势。另一种就是利用对方错误的先读攻击，从而强化成功,然后慢慢强化+回复技巧,再重创对方,这也是一种常用的方法。还有就是利用对方并不行之有效的攻击，使用撒菱等辅助技巧,来慢慢建立自己的优势。

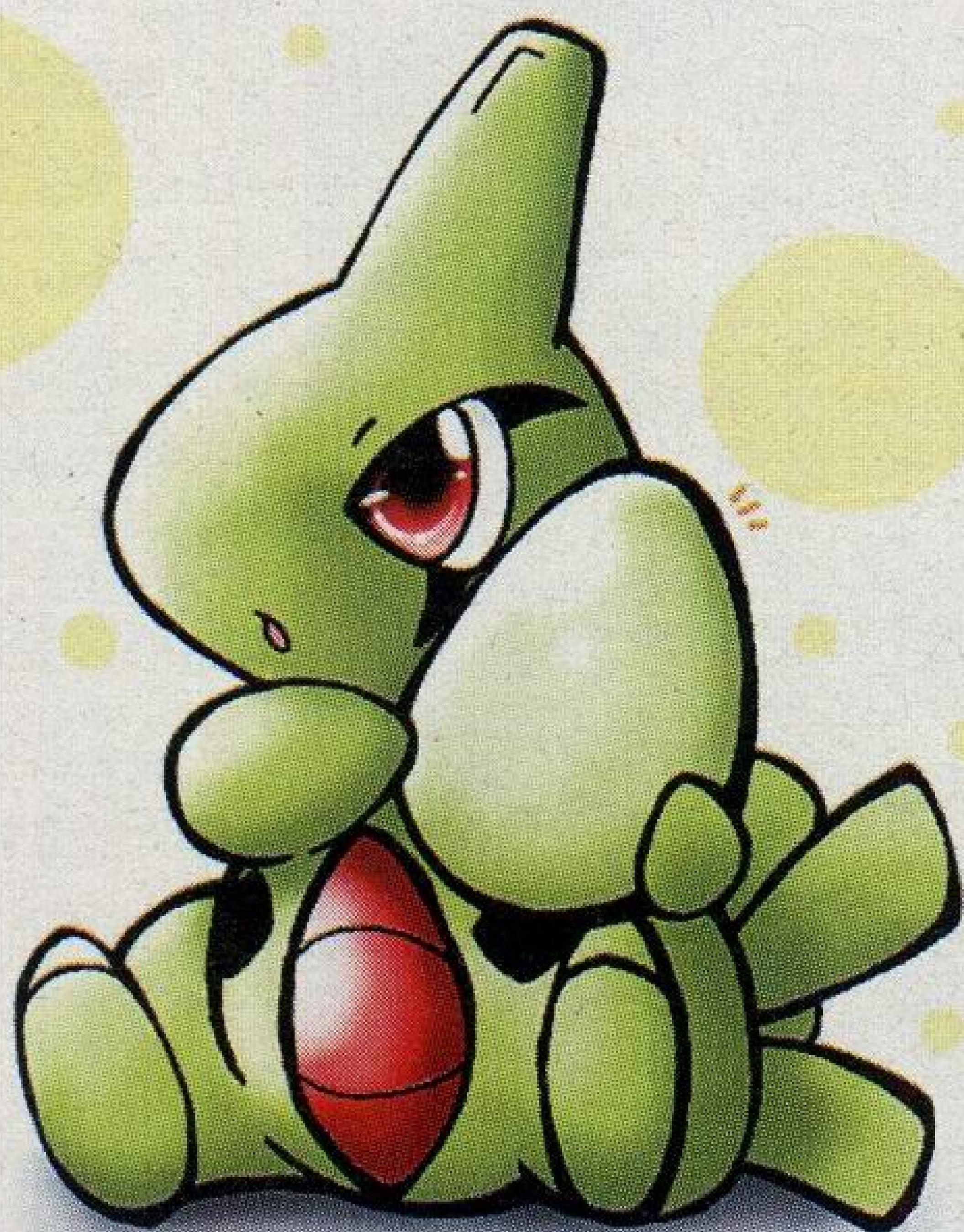


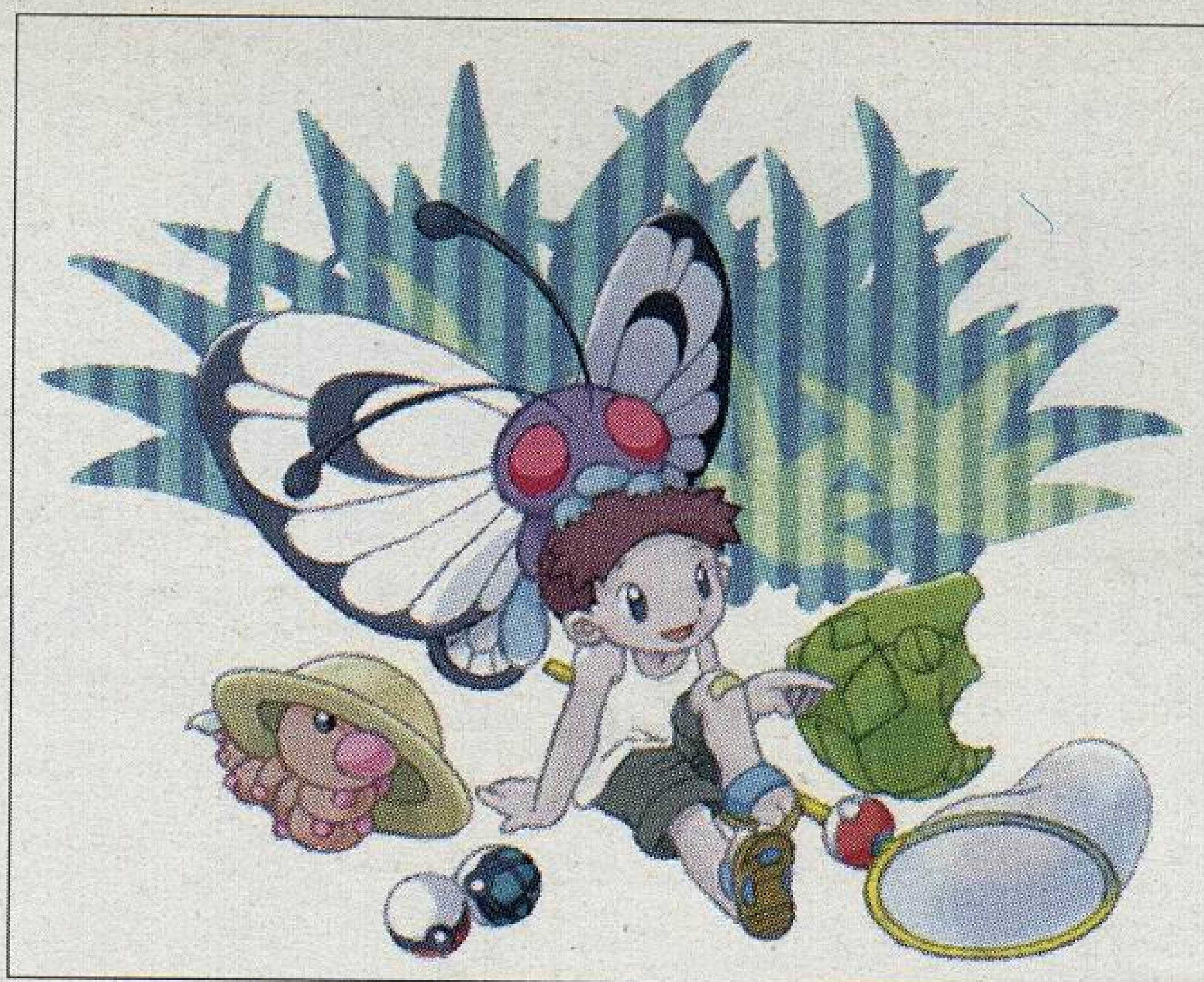
还是举个例子说明：我方是水君，对方为水狗王，先读到对方会认为水君会吼水狗王从而不换上电系精灵而是使用地震，我方就可以冥想强化，或者下毒。

防御方法：及时换上拥有黑雾、吹吼等技巧的精灵，防止对方一再强化。

3、乘对方强化或辅助时自己强化或辅助。

简单的说就是双方对强化或者对辅助。对辅助一般是双方各占一部分的优势，或者抵消掉对方的效果。对强化则是比较危险的方法，除非你有可以克制对方的技巧，或者孤注一掷而要背水一战，否则建议不要使用，这样有可能会令你控制不住局面而被对方占取非常大的优势，根据我的经验就是这样下去有一方会被只只秒死。各举一个例子：（1）我方是高旋土偶，对方是不会下毒的盔甲鸟，对方还有一个木乃伊。所以先读





对方会撒菱，从而使用高旋破解，直到对手下场为止。（2）我方是血翼飞龙，对方暴鲤龙，先读对方会因为速度不足而龙舞强化，所以我方也龙舞，然后在差不多两下可以秒对方的时候使用岩崩或者觉醒飞。

防御方法：及时换上拥有黑雾、吹吼等技巧的精灵，防止对方一再强化，然后和对方慢慢拖，同时找时机强化或者辅助。因为这种方法一般双方差距不大或者都占一点优势。

三、先读换人

先读换人是换人中十分重要的方法，因为很多文章都对此作了精辟的论述，所以在此只是浅谈一下。先读换人，一般有两种，第一种是最常见的，就是你的某个精灵因为防御过弱等问题，而不能在上场时遭到攻击或者克制性的攻击，从而可以利用反复几次换人混淆对方，再乘机将这只精灵换上场。而这只精灵换上场以后，一般对手就会换人，所以你又可以先读攻击，或者换上另一只这样类似的精灵。另一种是使用特性弱化对方等效果的换人，典型的例子就是用不怕地震的暴鲤龙或血翼飞龙利用威吓特性，和自己某只精灵配合，以达到弱化对手攻击力和对手强化过后的攻击力。其他的先读换人，比如利用先读换人来攻击对方等，前面的讲述或多或少说了一些，在此就不加赘述。

先读换人一个很重要的要求就是要预先知道他的精灵、布置和战术等情况，所以可以利用盾牌精灵吹吼来实现。另一点，根据我的经验来说，在你先读换人的同时，对方也很有可能在先读你的换人，所以你应该在考虑他的先读后的情况，作出比较全面的行动。

补充：反击时的先读。

大家应该知道，反击和镜面反射这种反击型的技巧，一般需要训练家准确的先读才能实现，而且往往是只有一次机会，在不被发现的情况下

成功率才会比较高。所以在此，我也谈谈使用反击时的先读心得。

在使用反击时，最明确不过的要求就是对手一定要用对自己伤害比较大的攻击，一般在40%-70%HP的伤害为最佳的反击伤害，而最重要就是对手一定要攻击你才行。如何使对手攻击，第一可以使用挑拨等辅助技巧，第二就是先读到对方会攻击。对方会攻击你的一个基本原则，就是他至少能对你造成较大的伤害，所以在对方克制你或者能够对你造成一半HP左右伤害的情况下，他一般会毫不犹豫的出手，这时也是反击的最佳时机。另外，在对手强化后的攻击时也可以反击，不过这颇为危险，因为不少的训练家不会停留在强化一两次的情况，而是强化到可以秒你的地步，这时你的全队就危险了。所以最好不要等待对手强化后“侥幸”地反击，而且尽量不要让对手多次强化成功。



总之，先读的原则就是你要先读对方的行动，还要防止被对方先读你的先读，你甚至还要先读对方先读你的先读，最好还要考虑到对方有可能连你先读对方先读你的先读都先读了，然后再先读对方先读你的先读的先读的先读……

口袋博士

Q 海底基地有什么用处？197号是不是神兽，如何捕捉？游戏中常会有六块山岩排成正六边形，是否有什么神秘物？如果做出颜色较纯的怪兽盒（加单能力方面的）？

浙江 石玺彦

那是岩浆团在海底的基地，可以在那儿打败岩浆团BOSS和唤醒古拉顿；宝石图鉴197号是蓝色水都，属于神兽，却有性别之分，属于比较特殊的类型。六块山岩是捕捉3个机器人的地方；做出颜色较纯的怪兽盒主要还是取决于所用果实的类型，和制作的过程无关。

Q 蓝宝石收海皇牙，红宝石中收古拉顿，绿宝石中是不是该收天空龙？ 北京 王旭晨

不对，绿宝石比较完整，古拉顿/海皇牙/烈空座全部可以获得：烈空座通关前化解古拉顿和海皇牙的愤怒就可以去天空之柱捕获，古拉顿和海皇牙则是通关后去天气研究所问那个BOSS，他会告诉你一个道路，如果那个地方在下雨，那就找个潜水的地方，那里面有LV70的海皇牙，如果在出太阳，就找个没出现过的洞穴，里面有古拉顿，同样是70级的。

Q 听说红/蓝宝石和绿宝石中的训练卡能得到5颗星，是如何取得的呢？

广州 彭笙

ID卡最多只有4星，红/蓝宝石是：

1、通关；
2、完成芳缘图鉴；
3、选美全部获胜；
4、战斗塔50连胜；

绿宝石是：

1、通关；
2、完成芳缘图鉴；
3、所有选美项目获得冠军；
4、在战斗公园里取得7个金色徽章。

Q 火叶中的神秘船票真的无法通过正常方式取得，只能用金手指改吗？红宝石中能抓NO.385吗？

浙江 冯波

船票只有去日本看电影《七夜的许愿星》后获得官方输入的数据而得到，别的只能用金手指，红宝石不能直接获得NO.385。

Q 蓝宝石的三大神兽怎么捕捉？

广东 刘俊

蓝宝石只能捕获海皇牙和烈空座两只神兽，海皇牙是通过剧情获得：当剧情发展到神兽跑进第8道馆那个镇里面的洞穴时，进去就可以遇见LV40的海皇牙；而烈空座则是通关后去天空之柱捕获LV70的。在蓝宝石要得到古拉顿只能和红/绿宝石交换。



朱庭豪	期待大陆行货NDS，更希望有像大陆版PS2一样的PSP，我们就不用提心掉胆了！
读者资料	16岁，男，201512，上海市金山区金卫中学初三<7>班，兴趣：看《PG》、玩掌机、网游、看动画

机战天空



— 这里是硝烟之国 —
— 枪弹交错，怒号震天 —
— 不知何处才是尽头的战场 —
— 在这中间，有为了夺回蓝天而战的战士们 —
— 驱驰着钢之巨神的勇者们的历史 —
— 我所知道的一切，都将记载在此处 —
— 相信这一切将会纺织成新的勇者之诗吧 —

五　黑暗囚徒·白河愁与破坏神

对于一个熟悉机战的玩家来说、不会没有听说过白河愁这个名字吧？作为机战世界中"最强"的代名词，白河愁的确是一个魅力十足的人物。但由于语言障碍，很多玩家对于他的认识却不甚明了。

在我们居住的大地的反面，有一个被称为拉·基亚斯的异世界，这个世界上存在高度发达的魔法文明。随着魔法技术的发展，大魔法师阿尔伯特·杰奥·爱因斯坦（笑）发明了召唤地上（也就是我们居住的世界）人的仪式。一个看似无关紧要，但却是将会影响到以后整个拉·基亚斯命运的事件发生了——神圣兰古兰王国的王弟凯昂·古兰·马克梭德迎娶了被召唤来的地上人白河美咲为妻，但他却是个不负责任的丈夫，美咲很快便患上了思乡病。这时，她的儿子克里斯托弗诞生了，美咲给这个孩子起小名为愁。由于有一半血统是地上人，年幼的愁虽然是兰古兰的第三王位继承人，但是经常受到其他王族的歧视与迫害，所以总是守在母亲的身边。



在愁10岁的时候，因为思乡过度而精神失常的美咲为了返乡居然用年幼的愁作为祭品。愁濒死时强烈的求生欲望吸引来了破坏神沃尔库鲁斯，作为救活他的代价，愁与破坏神结成了契约。从此，他放弃了克利斯托夫·古兰·马克梭德王子的身份，转而以破坏神信徒白河愁的

杨彬	奸商炒作何时了，PSP价多少，昨日我家又东风，钱包不堪回首明月中……
读者资料	16岁，男，210007，江苏南京秦淮区马家圩怡馨花园6幢502室，兴趣：PG、掌机、《钢炼》

身份在暗中活动，四处散播混乱与破坏的种子……将兰古兰王都夷为平地后，愁来到地上，加入了军事组织DC。凭借自己天才的智慧与过人的才干，他很快便成了比安博士的左膀右臂。也正是因为他的唆使，比安博士才会发动征服世界的战争。但是，热爱自由的白河愁并不甘心一生做破坏神的傀儡。DC被消灭几个月后，愁再次出现，但他真正的目的却是让正树杀死自己以解脱破坏神的束缚。在这样的情况下，正树当然获得了胜利，看着消失在宇宙中的愁，正树不禁感到一丝凄凉。（这段剧情在《第三次》、《α》和《α外传》等作品中各有不同的表述）


↑破坏神沃尔库鲁斯华丽的造型，不过在游戏中一点也不强……

故事并没有结束，破坏神的祭司卢奥祖以黑暗仪式将白河愁从死亡的深渊中唤回。但他万万没想到经历了一次生死轮回的愁，已经解除了和破坏神的血之契约，成了自由之身。但是在愁的计划中，这还远远不够。他利用破坏神赐予自己的力量，反过来消灭了破坏神……“企图控制我、利用我的罪，用你的生命来偿还吧！”

在游戏中，白河愁可以说是一个万能胶式的人物。只要有他在，无论多么牵强附会的剧情都可以轻松地揉到一起。同时，由于只要有他登场的地方就一定会出现麻烦，日本玩家甚至给他起了一个“宇宙规模麻烦制造装置”的外号。他的座机古兰逊（Granzon，希腊语意为“戒律”）是他与比安博士的智慧结晶，开发资金相当于DC总军费的近一半，号称“可以在一天内扫平地球全军”。但这样并不足以对抗拥有恐怖力量的破坏神，白河愁又以拉·基亚斯的炼金术与魔法，令爱机进化为机战史上最强最恐怖的机体——“新古兰逊”。凭借这部机体的力量，无论是异星人大佬、宇宙怪兽集团还是破坏神，都可以轻易轰至渣。而系列中需要与它对决的几关，也都是玩家的噩梦……如无意外，相信我们会在《OG2》中再次亲身体验白河愁的恐怖。

六 激震的赤色大地·佐克星团联合

在广大的银河系中，存在着无数文明，佐克星团联合（简称佐联）正是其中最强大的一个。这个由多个不同文明组成的国家统治了银河系的半壁江山，与另一超级大国——神圣巴尔马利帝国（我们将在后面详细介绍这个势力）分庭抗礼。对于地球这个即将拥有进出宇宙能力的发展中国家，佐联政府内展开了激烈的争论。一部分官员认为应该接纳地球，将地球人引导到到银河系大家庭中；另一部分则认为好战的地球人会威胁到银河系的势力均衡，主张根除地球文明。之后，两派达成协议，决定与地球人进行直接会谈。但设在南极的会场却被白河愁破坏（《OG》中再现了这段剧情，但谈判的异星人方却变成了巴尔马帝国）。因此得势的强硬派决定派遣监察官，秘密监视地球文明。但是，佐联派去的监察官温德鲁却想利用这机会实现自己的野心：他秘密培养了一支私人部队，打算征服整个地球——当然，他的野心理所当然地被我们的主角们粉碎（《第三次》的剧情）。



但好景不长，接替温德鲁的又是一个野心

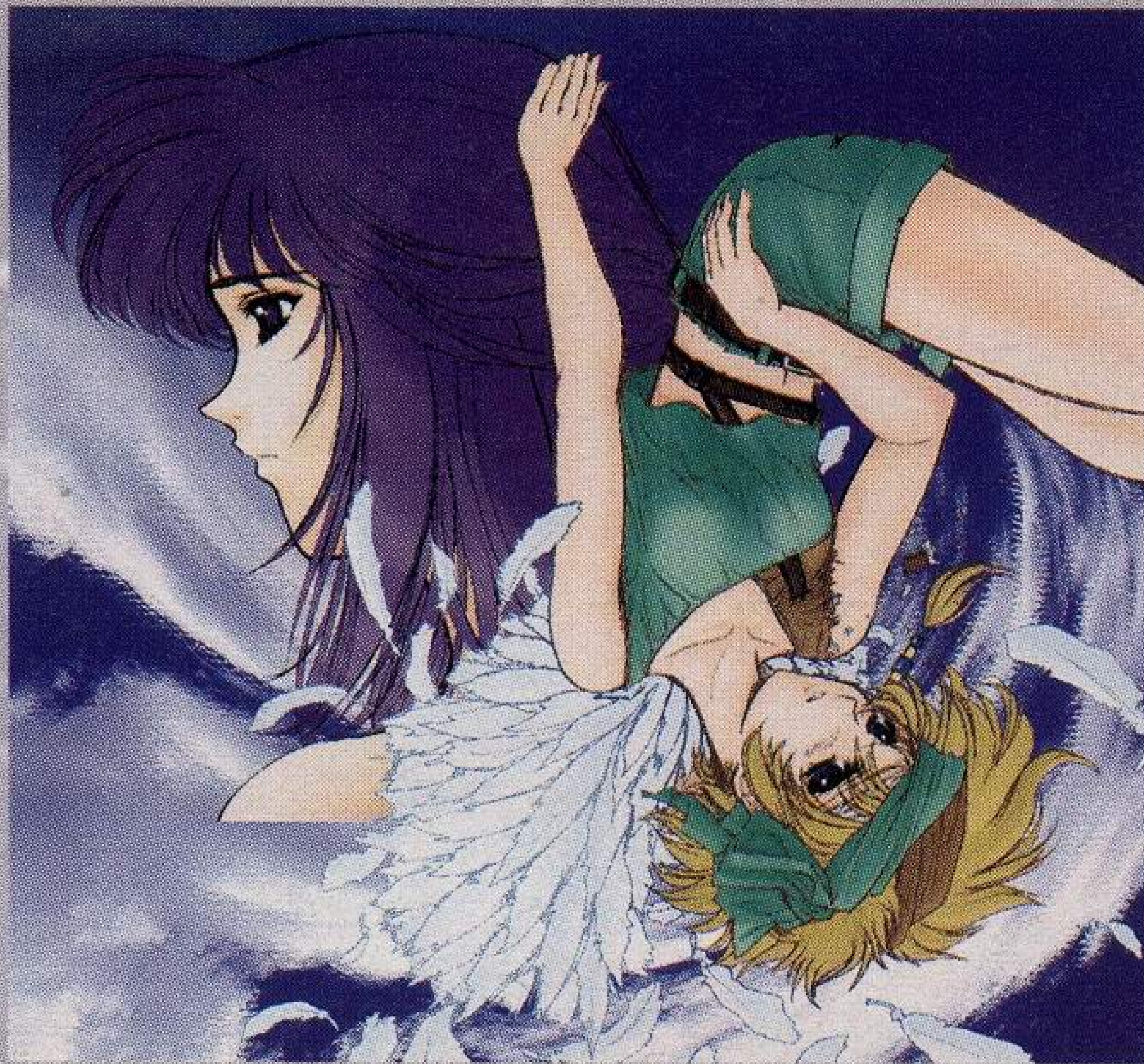
勃勃的军阀萨萨纳恩。这个满脑子种族歧视的大叔将佐联的科学技术秘密提供给白河愁等人，希望借助地球人的好战本能，收获优秀兵器的种子。但最恨别人利用自己的白河愁利用佐联的技术提升了古兰逊的性能之后，立刻反戈一击，将萨萨纳恩连同他的野心一同埋葬在火星的赤色大地上——这也算是聪明反被聪明误吧。此后，佐联内部温和派掌握大权，正式接纳地球成为银河文明圈的一分子，人类的历史揭开了崭新的一页……（《第四次》、《F》剧情）



在BANPRESTO与WINKY SOFT分道扬镳后，佐联这个势力便被雪藏。但尽管如此，《α》和《OG》中仍然有意无意地提到了它的名字。期待有一天，我们能在《机战》中再次看到佐联将军们的身影。

七 念动力者的千年王国・神圣巴尔马利帝国

前面说了，在银河系中唯一能与佐克星团联合在军事上分庭抗礼的，就是同为超级大国的“神圣巴尔马利帝国”，一般称为巴尔马帝国。



与共和制的佐联不同，巴尔马是一个帝制国家。国家由称为“12支族”的贵族集团统治，最高元首是灵帝。比起对外政策相对温和的佐联，巴尔马的侵略性要强得多。由于人丁稀少，巴尔马最惯用的手段是用军事力征服一个星球，将其殖民地化后，再利用殖民地的兵力去征服下一个星球，以保存自己的实力……《α》中登场的各种外星势力（除了杰特拉帝人和宇宙怪兽）几乎都是巴尔马的马前卒，而巴尔马本星的军队则以“监察军”的名义坐镇后方监视这些殖民地军队，俨然一副宪兵嘴脸。《OG》中登场的机动要塞“白星”也是基于这种军事概念而建的，其中从最高指挥官到士兵都是被洗脑的地球人，真正的巴尔马一个都没有。

巴尔马本星虽然距离地球百万光年，但它却与地球有很深的渊源。话说近100万年前，地球上存在一个由念动力者创建的“史前文明(Proto Cultrue，这个名字来自《超时空要塞》）”。但由于某种原因，史前文明在约50万年前开始走向衰落。对于这个情况，领导史前文明的4个泛超能力者(Psycho Driver)产生了意见分歧：其中两人认为应该果断地放弃地球，前往宇宙开拓新天地，另外二人则认为应该让文明进入休眠，等待复兴。在漫长而没有结果的争论后，主张前往宇宙的两人率领他们的拥护者抛弃了地球，在遥远银河的另一端建立了新的千年王国——神圣巴尔马利帝国。这两个人的名字是斯菲尔德和奥古斯都，他们的名字分别以创世之神和初代灵帝的身份，被传颂至今。



↑巴尔马的最终兵器，斯菲尔德。

在设定上，巴尔马帝国基本是以古以色列王国为蓝本，有非常深厚的犹太教/基督教背景：例如巴尔马军的军衔“士师”、“战爵”、

YY	救救我吧，一把年纪了，一台主机都没有，孤独是可怜的，如果没玩过，人生是黑白的。
读者资料	18岁，男，213016，江苏常州勤业五村183幢丁单元502室，兴趣：网游、GBA、口袋、KOF、火纹、火影

“骑爵”等，都是古以色列的军衔。巴尔马兵器的名字则多来自《旧约圣经》中记载的希伯来先知，如耶利米、哈伯克等。另外，巴尔马最强兵器之一的朱帝卡及其武器“四地狱”都来自但丁《神曲》中地狱底部的四个区域。



八 在无限接近却又截然不同的世界中·影镜



在一个拥有不同的历史路标的世界中，名叫威迪尔的军阀发动了战争，却败在地球联邦军手下。为了避免覆灭的命运，他将自己残余的兵力全部传送到平行空间，希望在这个无限接近却又截然不同的世界中打开一片新天地。为了完成自己的野心，他将称为W系列的人造人战士作为间谍，派入各个势力当中，期冀掀起战乱的波澜，以在其中渔翁得利……而他率领的军事组织，称为“影镜(Shadow Mirror)”。

作为GBA上的首部《机战》作品，《超级机器人大战A》在故事编排上相当成功：主角是影镜派遣到朗特·贝尔的间谍，却因为意外的原因丧失了部分记忆。在丧失记忆的这段期间，他受到深刻的影响，以至于恢复记忆后对威迪尔四处散播战乱的做法产生了怀疑。最终弃暗投明，与朗特·贝尔的战士们一同打败了旧主子。

不可否认，这样一个“浪子回头”的故事在以往那些热血主角一路我冲我冲我冲冲的套路中，拥有与众不同的特色。男女主角并非恋人关系的设定也是《机战》系列中首次出现的，穿着清凉身材火辣的拉美亚还开创了《机战》中女主角秀的先河。不过本作机设比较令人失望，绝大多数的机体都是直接从过去作品中抽出来的。例如主角机大都是《机战64》的废稿再利用，最终BOSS机也只是在超级系男主角机的基础上添了些花头，影镜的量产机则干脆就是盖修班斯特Mk-2……

在最新的《OG2》中，增加了新人物的影镜将再次出现，与联邦、新DC展开三派大混战。

《超级机器人大战》名词解释

◆拉·基亚斯：《魔装机神》的主要舞台。一个与我们的世界正好相反的位面空间，简单来说就是地球的球壁内侧。这个世界上存在高度发达的魔法文明。

◆萨瓦·沃尔库鲁斯：拉·基亚斯世界的三柱神之一，象征“破坏”与“混沌”。其正体是太古时代被灭亡的巨人族怨念的集合体。

◆四地狱：《神曲》中记载的地狱底层四环，朱帝卡的武器名由此而来：第一地狱该隐环(Caina)、第一地狱昂得诺环(Antenora)、第一地狱多禄谋环(Toromea)、第一地狱犹大环(Giudecca)。

◆泛超能力者(Psycho Driver)：具备念动力、透视能力、预知力等超能力的“无限近似于神”之人。伊达隆盛、蕾比都是拥有这种素质的人，但并未完全觉醒。

文/Justice 责编/天意



王朕甲	游戏是最好的业余休闲，大家千万不要耽误正事，呵呵！
读者资料	19岁，男，211103，江苏南京江宁足球训练基地舜天队，兴趣：玩游戏、足球

联机广场

本栏目长期征求玩家联机心得，欢迎各位读者给本栏目来稿，分享自己的联机游戏乐趣。

责编/暗凌



口袋妖怪灭歌队赏析

文/pmgba 65535

（接上期）

在介绍完一些关于灭歌的知识以及一些比较常见的保护手段之后，最后就让我们来欣赏一支由国内一位非常有实力的口袋玩家所组的比较完善的灭歌队：

先发：梦妖：黑眼神+保护+灭歌+挑拨（剩饭）
卡比兽：腹太鼓+睡觉+报恩+影子球（睡觉果）
钢鸟：撒菱+睡觉+钻空啄+吼叫（剩饭）
快乐蛋：地球投+生蛋+光之壁+治愈之铃（剩饭）
三土偶：反射盾+睡觉+高速旋转+地震（剩饭）
3D龙2：10万伏特+急冻光线+剧毒+自我再生(剩饭)

这支队伍里的成员，除了3D龙2（使用3D龙2的目的完全是为了打击非常热门且对队伍里的主力卡比和快乐威胁较大的三地鼠）以外的PM都是比较常见、甚至是实战中的大热门PM，但在配招上，却与一般的配法略有不同——使用了“双墙”来提高全队的耐久。“双墙”的应用，既是为了灭歌PM梦妖服务，更是为了全队的利益服务：队伍看似盾牌非常多，但实际上真正能够放心的可以说就只有快乐一只PM了，为什么这么说？我们先来看看卡比兽，这只卡比与一般大家常见的卡比不同，它是要拿来强攻的——腹鼓战术，用过腹鼓的人应该非常清楚，腹鼓想要成功是非常困难的，因为它的时机非常难以掌握，往往是腹鼓成功后就立即挂了，卡比耐久虽然非常出色，但就算是特防方面被对手高特攻PM攻击两下也很有可能伤害过半，而物防方面就更不用说了，而且卡比兽的速度非常不理想，这就造成卡比的腹鼓要比其他PM更难成功，要拿这种PM当盾牌显然很不放心；钢鸟看似很厉害，但三磁怪的威胁却是它永远挥之不去的噩梦；三土偶面对部分PM优势非常大，但也就是局限于部分PM而已。但在“双墙”的保护下，这些问题都可以得到比较好的解决：卡比兽在光之壁的保护下可以从容不迫的在特攻PM面前腹鼓+睡觉，然后占着它的高耐久说什么也可以解决掉几个对手；而钢鸟和三土偶在有光壁和反射盾的前提下也可以不用太过惧怕水冰两系的招式，钢鸟甚至可以通过光壁的保护在水系招式面前撒上一两次菱再睡觉。而本队伍的主角——梦妖，更是可以通过“双墙”的保护提高存活率而很好地实行灭歌战术。平心而论，这队伍还是有一些死穴的，但因为有了灭歌在，操作好的人完全可以通过先把棘手的对手灭掉再利用其他五名队员（尤其是卡比）一鼓作气消灭掉对手，而且因为有众多盾牌存在，就算是梦妖一时间打不开局面，也完全可以通过盾牌的交换消耗而找到机会。这队伍，既照顾到了梦妖的生存问题，又考虑到梦妖打开局面后的进攻问题，更考虑到局面打不开之时的防守以及面对对队伍威胁较大的三地鼠的打击问题，确实可以称得上是一支比较完善的灭歌队。

口袋妖怪沙暴队赏析

文/pmgba 65535

沙暴队是实战中最为常见的天气队，因为相对于其他两种天气（晴天和雨天），拥有扬沙特性的巨甲并不是实战中的禁兽，这使得沙尘暴的使用相对变得更加容易，而不用去使用只能持续5回合的すなあらし了。沙尘暴这种天气的使用目的是与其余两种天气截然不同的，晴天和雨天的使用目的是为了从天气中获得招式威力、命中率以及速度等方面的提升以利于扩大队伍的固有优势，而沙暴，则是为了让持续不断的沙尘暴给予对手持续的打击，而能够抵御这种伤害的只有

焦全明	最近我也迷上了掌机，它是工作闲暇之余的解忧解乏的贴身玩伴，我爱掌机。
读者资料	46岁，男，130051，吉林长春，兴趣：GAME、篮球、游泳

钢岩地三系的PM。有过和沙暴队交手经验的人大概能体会到败给一支沙暴队，往往都是给对手“吹”死的。所以，我们使用沙暴队，其中心思想就是要如何扩大自己在沙暴中的优势，减少因为队伍属性比较单一而带来的防御漏洞。现在我们就这一中心思想来做详细的解说。先来谈谈如何才能够扩大沙暴的优势。在沙暴中，除了钢岩地三系的PM外，每回合开始前双方各损失HP最大值的1/16，朝之阳、月之光、光合成回复量减少1/2，这是沙暴队的优势，就算敌人都装备上剩饭，也等于是让剩饭无效化。但这一优势如不去有意识地扩大它，那它还不至于成为沙暴队最可怕的利器。想要扩大沙暴中的优势，就还要依靠其他强力的消耗性技巧才行，通过其他的消耗技巧，来逼迫对手的盾牌PM在沙暴天气中不断地进行再生、睡觉等回复行为进而把握对手无抵抗能力的机会一举击溃对手，而对手的速攻PM也会因为不断的消耗而逐渐丧失战斗力。下面是一些在沙暴队中经常使用到的消耗性技巧：

剧毒：剧毒(どくどくToxic)是最常见的大众技巧，虽说是大众技巧，但这并不代表它不好用，相反的，剧毒是沙暴队中作用仅次于沙暴的消耗技巧，它造成的损失的HP每一回合都在递增，数量为HP最大值的1/16。中了剧毒后再加上沙暴的冲击几乎没有哪只PM能在第三、四回合还不乖乖地使用再生技能或者换人，这让我方无论是攻还是防都有很自由的空间。剧毒几乎人人能学，这是它的最大优势，但这不代表人人都适合用。一般来说，剧毒比较适合具备一定耐久性的PM，如果这只PM会再生技能就更好了，这只PM一般不要求一定要有比较强力的攻击能力，但要是能具备一定的攻击能力那确实是锦上添花，因为一定的攻击力能令我方可以更快的扩大优势。几面在沙暴队都有不错表现的盾牌，诸如顿甲、钢鸟、三合一土偶、化石花、核果兽，甚至是壶壶龟等PM都是可以考虑的对象，在使用剧毒时，一定要考虑到面对着不怕毒，甚至是连沙暴都不怕的钢系PM时要如何应对的问题，不然往往容易贻误战机。



撒菱：撒菱（まきびしSpikes）能够使敌交换PM时换上来的非飞行系以及浮游特性PM受伤，可连续使用三次，敌损失HP依次变为最大值的1/8、1/6、1/4。这一招放到沙暴队效果也是非常不错的。不过要使这一招发挥出最大的威力，那自然不能让对手一直赖在场上不走，要想办法逼迫对手不断地换人，这样才能够让对手在交换过程中不断受到这种额外的打击。使用吹飞或者吼叫是一个办法，但却不是上上策。因为实战中尤其是沙暴队所使用的吹吼PM大都有着比较明显的弱点，像顿甲和钢鸟，遇到特攻PM基本上都免不了一跑的，这就使得吼叫根本无法继续下去了。想要发挥出钉子优势的上上策，就是要多多利用属性克制和其他辅助招式逼迫对手不断换人。沙暴队要做到属性上能够保持着一定优势不是件容易的事情，后面我们会就如何防止队伍属性比较单一带来防御漏洞做详细介绍。在386只PM中，会撒菱的不多，而适合沙暴队的就更少了，推荐这几只：核果兽、盔甲鸟、多刺菊石兽。



打落：相对于前面两招，打落（はたきおとすKnock Off）的知名度可就小得多了，这也难怪，打落的效果是让对手身上携带的道具无效化，而且打落的攻击力才20，一般不是沙暴队，是比较少使用的。不过到了沙暴队那打落的意义就完全不同了。实战中最为常见的装备道具自然是剩饭，在非沙暴队里，就算剩饭被打掉了，最多也就是不能通过剩饭回血而已，但到了沙暴队，没有了剩饭就等于是每回合都要损失1/16的HP了，可别小看了这1/16，多耗上几回合那可就不是个小数目了。而且打落不同于其他辅助技巧（它攻击力过低，姑且就算是辅助技巧吧），打落只要一次成功那就是保持着整场的无道具效果。不过会打落的PM不多，而适合进入沙暴队的就少之又少了，我个人一般只推荐化石蝎和镰刀盔这两只PM来使用打落。而且这两只PM的打落都是需要遗传的，具体的遗传路径都是通过和恶魔龙虾(方圆图鉴129、130，全国图鉴341、342)遗传的。



寄生种子：寄生种子（やどりぎのダネLeech Seed)的效果是每回合吸取敌HP最大值的1/8，自己交换PM后仍有效，对草系PM无效。相信大家对于这一招并不陌生，因为它是草系PM最主要的战术之一。不过在沙暴队中它却比较少见，这也难怪，草系里唯一不怕沙暴且会寄生种子的PM就只剩一只恶魔仙人掌了，不过幸好它在沙暴队里的表现还不算太差。恶魔仙人掌除了寄生

种子，其他的技巧也很丰富。它的两防和速度确实是不太尽如人意，但反过来过于薄弱的两防却正好可以吸引对手的火力到它身上，然后使用反击反死对手，而且它还有殊途同归（火红叶绿新增技巧），一旦HP不多又可以拉一个对手下水。而且仙人掌的两攻都非常出色，对手要是不愿意进攻它的话，它也不至于陷入被动局面。除了恶魔仙人掌以外的会寄生种子的草系PM都不具有对沙暴的抵抗力，不过我们可以把眼光放得更远一点——一些对沙暴没有抵抗力但属性和耐久性等方面都非常不错、可以很好的弥补队伍弱点的PM不也是很好的考虑对象吗？像荷叶鸭，耐久性不错，特防无弱点，且对水草冰等沙暴队的天敌有着非常好的抵抗力，我觉得它也是非常适合进入沙暴队的人选。而沙暴所损失的HP，完全可以通过寄生种子补充回来。寄生种子现在在沙暴队的实战中还不多见，但我觉得这招在沙暴队里有着巨大的潜力。

弱化技巧：弱化技巧一般在普通的实战中应用得不多，因为实战里只要简单的通过一次换人，就可以消除弱化的效果，但在沙暴队里情况就不再是那么简单的了，过于频繁的交换人行动在沙暴里可不是什么太理智的行为，因为频繁的交换只能使得自己在不断地进行内耗而已，要是地面上已经有了三次钉子，那每进行一次交换就等于是损失了1/4的HP——这可不是说笑的。但要是勉强留在场上，那么损失更可能是自己的PM的战死。中了一次金属音的卡比兽完全可能被使用雷电的三磁怪秒杀，而且请注意，在沙暴中雷电的命中率依旧是70%，在晴天里雷电命中率才变成50%。实战里比较常见的弱化技巧一般多是弱化两防的。其中弱化两级特防的技巧有假哭（うそなきFake Tears）和金属音（きんぞくおんMetal Sound），不过会假哭的PM里几乎没有适合进入沙暴队的……会金属音里比较推荐使用的PM就是上面所说的三磁怪了。而讨厌的声音（いやなおとScreech）的效果则是弱化对手两级物防，推荐用在沙暴队里的PM有：蜻蜓龙、大钢蛇、天蝎（方圆图鉴350，全国图鉴207）等等。另外，拥有50%几率降对手一级物防的崩击之爪（ブレイククローCrush Claw）也有一用的价值，能学会且有一定价值的PM有：穿山王、铁甲暴龙等PM。最后再强调一下，我们使用弱化技巧，最终目的并不是要通过弱化对手后再秒杀对手，因为任何一个有经验的对手都懂得在不利的情况下换人，所以，我们的最终目的就是要逼迫对手不断的在沙尘暴中换人，从而为我们积累优势。





其他技巧：除了上面介绍的这些技巧可以应用到沙暴队外，还有一些技巧也是值得考虑的，像鬼火（おにびWill-O-Wisp）、几招催眠术等等。不过会鬼火的那几只PM都不能抵抗沙暴，而且它们也几乎不能对沙暴队起到太大的弥补作用，所以应用得不多。各种催眠术也都是非常好的逼迫对手换人的技巧，但会催眠术的PM大多也不适合于放进沙暴队中，不过有几只会哈欠（あくびYawn）的PM却还是很不错的，它们是：水箭龟、卡比兽、呆呆蝾（方圆图鉴340，全国图鉴195）。水箭龟和卡比兽虽都不具备抵抗沙尘暴的能力，但水箭龟的高耐久性+水属性是对队伍很好的弥补，且它还会镜返，面对克制它的PM也可进行反击；而卡比兽更是当仁不让的特殊盾牌。呆呆蝾普通情况下用的人不多，因为它基本都可以被能力更优秀的大水怪代替，但它在沙暴队里可就完全不一样了。除了会哈欠外，呆呆蝾的蓄水特性更是个非常大的亮点，沙暴队最大的敌人之一就是水系招式，但要有了它在队伍里，就能把这种威胁降到最低点。

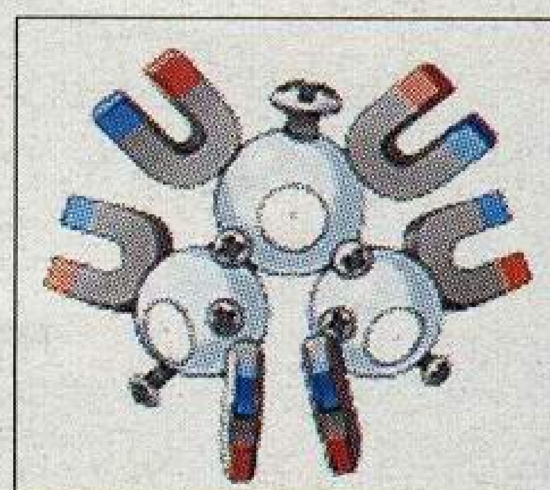
上面说的这些就是在沙暴队中最常见的消耗技巧，但要使用好一支沙暴队，更要充分了解沙暴队的弱点，这样才能够做到知己知彼。沙暴队的最大弱点，就是属性过于单一。大家都知道，能抵御沙尘暴的冲击的PM就只有钢岩地三系的PM，所以我们在组沙暴队的时候，就不可避免的会大量使用这三系的PM以避免自己为沙尘暴所影响。但很明显的，钢岩地三系PM的属性弱点实在是太集中了，从理论上说，岩地两属性均被水草两系的招式所克制，钢系那几只PM也基本上不具有对水系招式的免疫力；而钢岩两属性也均被格斗和地面两属性所克制，其中地震还是实战中的超级热门招式。这一切都要求我们，对沙暴队的属性选择问题要比一般的队伍更重视。所以，一些能对队伍的属性抵御起到良好作用的PM就很有必要考虑放进我们的队伍中以起到属性盾牌的作用。对于沙暴队来说，一般是不怎么缺物理属性盾牌的，虽说理论上格斗、地面两属性对钢岩两属性打击不小，但实际中常见的物理盾牌钢鸟、顿甲、三合一土偶等PM均不怎么怕使用这些属性招式的敌人，所以，沙暴队的最大

敌人还是集中到几个特殊属性招式上，这样一来，特殊属性盾牌就显得很重要了。钢岩地三系里能比较有效地抵御水冰草几个属性的PM非常少，但不是没有，以下几只PM就非常值得我们考虑：大水怪、呆呆蝾、化石花、钢神柱，大水怪和呆呆蝾都是水+地属性，它们能比较好地抵御水冰两系的招式，大水怪胜在能力非常不错，而呆呆蝾则是胜在蓄水特性上，但水+地被草系四倍克制，所以不能只靠它们两个。化石花是实战中另一个不错的特殊盾牌，首先它本身的特防就比较不错，其次它会超级健忘这种强化两级特防的招式和自我再生这种实用的再生技巧，再加上不怕吹吼的吸盘特性，是很能耗的一只PM。钢神柱若放在普通队伍里都是个不错的特殊盾牌人选，高达150的特防绝对值得大家放心，而且它还会超级健忘！不过它略显低下的攻击力是个小小不足，但从特防方面来说钢神柱几乎是无可挑剔的。另外，针对钢岩地三系里可供选择的特盾PM太少，所以其他一些非钢岩地三系的PM也有放入队伍里充当特殊盾牌的价值，典型的有快乐、卡比兽、荷叶鸭等PM，这类PM不宜放多，一到两只即可，它们虽不具备对沙暴的抵抗力，但它们的存在，对队伍的总体防御力是个非常大的帮助，大家一定要重视它们。在足球界里有这么一句话："进攻是最好的防守。"这句话在沙暴队里也是有一定的借鉴意义的。当对手被沙尘暴侵蚀到一定程度的时候，基本上不是HP所剩不多就是在呼呼大睡之中，这时候，我们就可以利用一些速攻PM去快速结束这些抵抗力不足的对手，速战速决。沙暴队里的速攻好手主要是三地鼠、化石翼龙等PM，前者的蚁地狱特性是个非常大的亮点，有效利用它就可以快速捕杀一些HP不多或者使用睡觉回血的PM，推荐使用；而后者速度高达130，也是大热门的速攻PM，敌人的减少就等于是间接减少了队伍的属性压力。这两只PM都推荐装备道具专爱头巾。

在说了那么多的理论知识之后，下面就让我们来看看一支比较有特色的沙暴队。

PM名	配招	性格	努力分配	特性
巨甲兽	替身+气合拳+岩崩+地震	+攻击-特攻	攻击+252，两防各加129	扬沙
三磁怪	金属音+10万伏特+觉醒火+电磁波	+速度-物攻	HP+6，特攻和速度各加252	磁力
伪装花	剧毒+舞剑+接力棒+挑拔	+防御-攻击	HP+6，两防各加252	威吓
钢螃蟹	慧星拳+地震+岩崩+高速移动	+攻击-特攻	攻击+252,防御+52,特防和速度各加100	净体
化石花	岩崩+剧毒+镜像反射+自我再生	+特防-特攻	攻击+158，防御+100，特防+252	吸盘
隆隆岩	岩石爆破+地震+反击+大爆炸	+攻击-特攻	攻击+252，HP和防御各加129	坚硬

先来简单谈谈巨甲的几种配法，毕竟不管是怎样的沙暴队，这只PM是一定要有的。巨甲最强的配法自然是龙舞型了，具体的可以是龙舞+地震+岩崩+大字火，龙舞需要遗传，但因为这种配法过于强大，国内部分玩家在实战时已经自觉禁用了。诅咒型的巨甲略逊一筹，但也不失为一种非常强横的配法。现在实战中比较常见到的巨甲通常都是替身+气合拳的组合，这组合也还是比较好用的。谈完巨甲就来谈谈这队伍，平心而论，这队伍的抵抗力不是太好，如果战况陷入胶着状态的话，能够有资本和对手耗的不多，基本也就一只化石花而已了，其他PM要和对手消耗多少有些力不从心。从这方面讲，也许这队伍并不能算是一支太好的沙暴队。但这队伍却是走了高攻击力的路线，利用了永久的沙尘暴先给对手造成一定伤害，再把握机会利用接力一举击溃对手的战法。这种打法对自身把握机会的能力要求是比较高，因为通常来说接力都不是那么简单就能完成的，所以为了保证接力成功，这队伍准备了一定的保护手段。有两个细节值得大家注意，一个是伪装花的挑拨，吼叫PM上来意图吼叫破坏接力的话就会轻松地被挑拨掉，另一个就是化石花的吸盘特性了，虽然这队伍里的化石花不是主力攻击员，但一旦钢蟹无法顺利被接力而打不开局面时，它就能发挥出一定价值了，有了这两个保护手段，一般的破接力行动都能比较容易应对了。



另外，值得一提的是这队伍用了比较冷的一只PM，那就是隆隆岩，隆隆岩因为弱点过多（还包括两个四倍弱点）一直为大家所轻视，实战里看到这只PM大多会不以为然地就用它大举进攻——要是对手这时候使用物理PM攻击它那就中计了，隆隆岩可以利用反击轻松解决掉对手。其实大凡有一定弱点的PM，都可以利用到自己的弱点反过来吸引对手的火力，然后反击，隆隆岩就是其中之一。它的大爆炸自然是最后的杀招了，隆隆岩曾经是大爆炸威力第一高的PM，炸下去不是钢岩鬼三系的PM都很难全身而退的。总的来说，这队伍可能成为一支非常厉害的沙暴队，但要看是到了谁的手上。其实任何队伍何尝不都是这样呢？一场对战的胜负，关键还是在于玩家的操作水平。

吕成	GBA终于退出了舞台，恐怕PSP不会有GBA那样的辉煌，因为它没有什么创新。
读者资料	16岁，男，110000，辽宁沈阳皇姑区昆山中路59号，兴趣：足球、掌机



青青牧场

体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在“青青牧场”，欢迎大家的参与！

文/pmgba 长沙黄瓜 责编/暗凌



牧场教学之MM篇

爱情事件全部出现（缺一不可，否则红心也没有用），而且MM已经达到大红心的时候，就可以去杂货店买青色羽毛，对着MM使用青色羽毛就可以向她求婚了。不过记得家里一定要购买到大床才行哦，不然她是不会答应你的。一周后正式举行婚礼，特别要注意的是，如果结婚那天刚好碰上的是节日，那结婚就不会举行，以后也不会举行了（还有比结婚更重要的日子啊，哭）。所以建议大家结婚前先算好时间，不要真的选到节日结婚。接着就可以在教堂里举行隆重的婚礼了，MM也穿上了最漂亮的婚纱，在村民和神的见证下和你成为了村里最幸福的一对。



艾丽：医院的护士，自幼父母双亡，为了抚养弟弟不得不做起母亲的工作，讨厌不能吃苦半途而废的人。她的生日是春16日，如果主角也选择了这天作为自己生日的话，她的生日会变为春20日。情敌是：多特。

出现地点以及时间

结婚前		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴&雨	三以外	矿石镇医院			矿石镇医院-工作										矿石镇医院				
晴&雨	三	矿石镇医院			艾莲的家				杂货屋			艾莲的家			矿石镇医院				

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

特别喜欢：哇！这个是给我的？谢谢，我真是太开心了。

热牛奶、赏月丸子、红色奇幻草

很喜欢：谢谢，我好开心。真的是给我的吗？

草莓、牛奶（S、M、L、G、P、X）、肉丸粉、草莓牛奶、回复草、三色花、猫薄荷、青色奇幻草、钻石、粉红钻石、谜之石板、装信的瓶子

喜欢：谢谢，我很开心。

普通：谢谢。

讨厌：不……不收下……你又会说我挑三拣四……

非常讨厌：怎么给我这种东西？讨厌！

其他：哇，这是给我的？谢谢，我会好好用的了。

手镯、项链、耳环、胸针

其他：我……我长这么大还没喷过呢。谢谢，我好开心。

香水

其他：哇，好漂亮。这是给我的礼物啊？谢谢。

裙子、面膜、润肤霜、防晒霜

特别爱情度增长：保持不把疲劳度带到第二天，每持续15天爱情度加2500。

—— 爱情事件 ——

时间：一、三以外 AM9:00-PM7:00
地点：矿石镇医院
选择：选“嗯，理解”，艾丽的爱情度-2000，优好感度+20，选“作弄别人不好”，艾丽的爱情度+3000，优好感度-10。

时间：四、六、日 AM9:00-PM7:00
地点：矿石镇医院
选择：选“下次注意点”，艾丽的爱情度+3000，选“……”，艾丽的爱情度-2000。

时间：三 AM9:00-PM1:00
地点：艾莲的家
选择：选“拒绝”，艾丽的爱情度-2000，艾莲好感度-10，选“答应”，艾丽的爱情度+3000，艾莲和优好感度+20，可以得到“艾丽的干花”。



时间：三 AM9:00-PM6:00
地点：矿石镇的海滨
选择：选“是惯坏了”，艾丽的爱情度-2000，选“根本没那回事”，艾丽的爱情度+3000。



卡莲：姐姐型的杂货店女孩子，最喜欢跳舞，但料理就一塌糊涂了……另外很喜欢帮助别人，好像比较喜欢喝酒。她的生日是秋15日，如果主角也选择了这天作为自己生日的话，她的生日会变为秋23日。情敌是：里克。

出现地点以及时间																			
结婚前		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴&雨	日	家													达特的店			家	
晴	二日以外	家		家-前		家			家-店			家			海滨			家	
晴	二	家							泉			家			达特的店			家	
雨	二日以外	家		家-店		家			家-店			家							
雨	二	家		家					哥茨的家			家			达特的店			家	

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

特别喜欢：哇！真的可以收下吗？真不好意思。

烤马铃薯、爆米花、比萨

很喜欢：哇！这是真是送我的？我好喜欢。

竹笋、松蘑、奶酪（S、M、L、G、P、X）、葡萄酒、野葡萄酒、鱼片、天麸罗、天麸罗饭、钻石、粉红钻石

喜欢：谢谢，我收下了。

普通：谢谢。

讨厌：对不起，我不喜欢这个。

非常讨厌：啊，下次你送给别人吧？

其他：这个给我？为……为什么？谢……谢谢。

手镯、项链、耳环、胸针

其他：哇！好棒哦。我真的可以收下它吗？好高兴，我想跟他们炫耀一下。

香水

其他：哇！真的可以吗？谢谢！

裙子、面膜、润肤霜、防晒霜

特别爱情度增长：保持不把疲劳度带到第二天，每持续15天爱情度加2500。

—— 爱情事件 ——

♥时间：三、五 AM10:00至PM1:00

地点：杂货店

选择：选“说真的，有点困难…”，卡莲的爱情度+3000，杰夫好感度+20，道具栏有空格的话，可拿到“牧草种子”，选“没问题”，卡莲的爱情度不变，杰夫和沙夏好感度+20。

♥时间：一、四、六 AM10:00至PM1:00

地点：杂货店

选择：选“月泪草种子”，卡莲的爱情度+3000，沙夏好感度-10，杰夫好感度+20，选“猫薄荷种子”，莲的爱情度-2000，杰夫和沙夏好感度+20。

♥时间：三、五 AM10:00至PM1:00

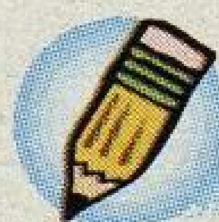
地点：杂货店

选择：选“能”，卡莲的爱情度+3000，笛克、杰夫和沙夏好感度+20，背包里有空格，可得到“卡莲的葡萄酒”，选“还有别的事”，卡莲的爱情度-2000，笛克、杰夫和沙夏好感度-10。

♥时间：一、四、六 AM10:00至PM1:00

地点：杂货店

选择：选“尝”，卡莲的爱情度+3000，杰夫和沙夏好感度+20，选“不尝”，卡莲的爱情度-2000，杰夫和沙夏好感度-10。



牧场百问

——诅咒农具我为什么挖不到（手里有空位，农具全秘银）？有个绿小矮人什么都不喜欢，怎么办呢？

诅咒农具是有几率的，不是每次都能挖到，所以挖矿的时候注意用S/L大法。你说的绿小矮人是迪米特吧，他喜欢的东西不少呢，比如：野葡萄、蜂蜜、绿色草、葡萄酒、巧克力、小麦粉、面包、回力剂、醒神剂、咖喱饭、果汁、地瓜布丁、苹果派、苹果酱、比萨、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢、紫水晶等等。

——21期中牧场金手指我用了，但什么也没有发生，这是怎么回事（我玩的是女生版）？

不好意思，那是男生版的金手指，所以不对应，女孩版的别墅金手指是：02004e0c:XX（XX=01山、02街、03山和街、04海、05山和海、06海和街、07全部）。

李浩铭	如果你是PSP的FANS，那么就请写信来吧，我们一起探讨最热的话题。
读者资料	16岁、男、545007、广西省柳州市城站路红光3区6-8-1，兴趣：网上冲浪、PC应用、，掌机游戏、PG……

恶魔古堡

万岁！NDS的恶魔城系列终于有预订了呀。主角似乎还是苍真的样子，听说这次魔法的使用方法是在触摸屏幕上画咒符来使出，如果消息属实，那么可真是CV系列里的一大突破啊。

文/ASTAROTH 责编/小伈

恶魔城之大理石廊下

（接上期）

数值改大了不只有刚才提到的墙壁里或死机问题，锁上之后游戏角色会不停的快速向你选定的方向平移，很难控制。地址不会变，原因当然出在数值上。以横坐标为例，地址上的数值是把画面横向等分为1至255。这255个点，你所选的数值正是游戏角色在横坐标站的那个点，如果你选得过大或过小，游戏角色就会一下子平移到数值对应的版边，而游戏的卷轴又是以游戏角色为中心的，画面又会马上跟随游戏角色而去，因为你锁住了角色站位的横坐标，角色又会一下子平移到数值对应的版边，如此轮回，直到角色移到了卷轴的尽头才会停下来。所以要穿在卷轴的尽头的墙时过才会出把数值改得很大或很小。而平时穿一些不在卷轴尽头的墙时就要把数值的大小改得适中一些。如向左偏移2个身位就把数值改为46（16进制数换成10进制的数为70），向右偏移2个身位就把数值改为64（换成10进制的为180）（这两幅图都是只向前移了2个身位后挤上去的）。这样在偏移中每次移动的距离就比较小，可以让你来得及在穿过墙后马上暂停解锁，而不至于让角色快速移到别的地方去。



恶魔城之百科书屋

（接上期）

最有身份的魔王介绍完毕之后就轮到本游戏的主角——吸血鬼身上了，首先要讲的自然是吸血鬼的来历。

目前笔者见过的主要说法有两种，其一：最早的起源据称是圣经中的该隐。

根据圣经记载，亚当和夏娃被逐出伊甸园之后来到荒野，并且生了许多孩子。其中该隐是老大，同时也是世上第3位人类。他是个农夫，弟弟亚伯则是一位牧羊人，两人在一起共同生活。有次两人照例向上帝献祭，弟弟奉上的是丰盛的肉食，而该隐的青菜萝卜则招来上帝不满。因而上帝更加庇护亚伯，嫉妒的该隐一怒之下谋杀了弟弟，并把弟弟的尸体遗弃在了荒野之上。翌日上帝问该隐他弟弟哪里去了，他辩称不知。上帝怒道："说谎！你弟弟的血在向我哭诉你的暴行，你却说不知。所以你得接受惩罚！"该隐向上帝求饶，但是上帝说："不，我不会杀你，而且我知道你以后一定会被人唾弃。所以我给你一个与众不同的记号，这样你就会让别人知道你不该被杀——杀你者必定遭到7倍的报应，但却要你受尽折磨。"

因此在很多吸血鬼传说和文学作品里，该隐终身必需靠吸食活人鲜血，并且永生不死，世世代代受此诅咒的折磨便是上帝让他所受的天谴。书中后来又把他和撒旦的情人莉莉丝（Lilith，最早出现于苏美尔神话，犹太教旧约里亚当的第一个妻子，因不满上帝而离开伊甸园）结

高畅 "人生得意须尽话，莫使游戏空对月"。
读者资料 13，男，130011，吉林省长春市一汽二区692栋一门三楼8号，兴趣：玩游戏、生物学、音乐、看动漫

为情人，说莉莉丝是法力高强的魔女，并教导该隐如何利用鲜血产生力量以供己用。也正因为如此，有些人认为莉莉丝才是真正的第一位吸血鬼。

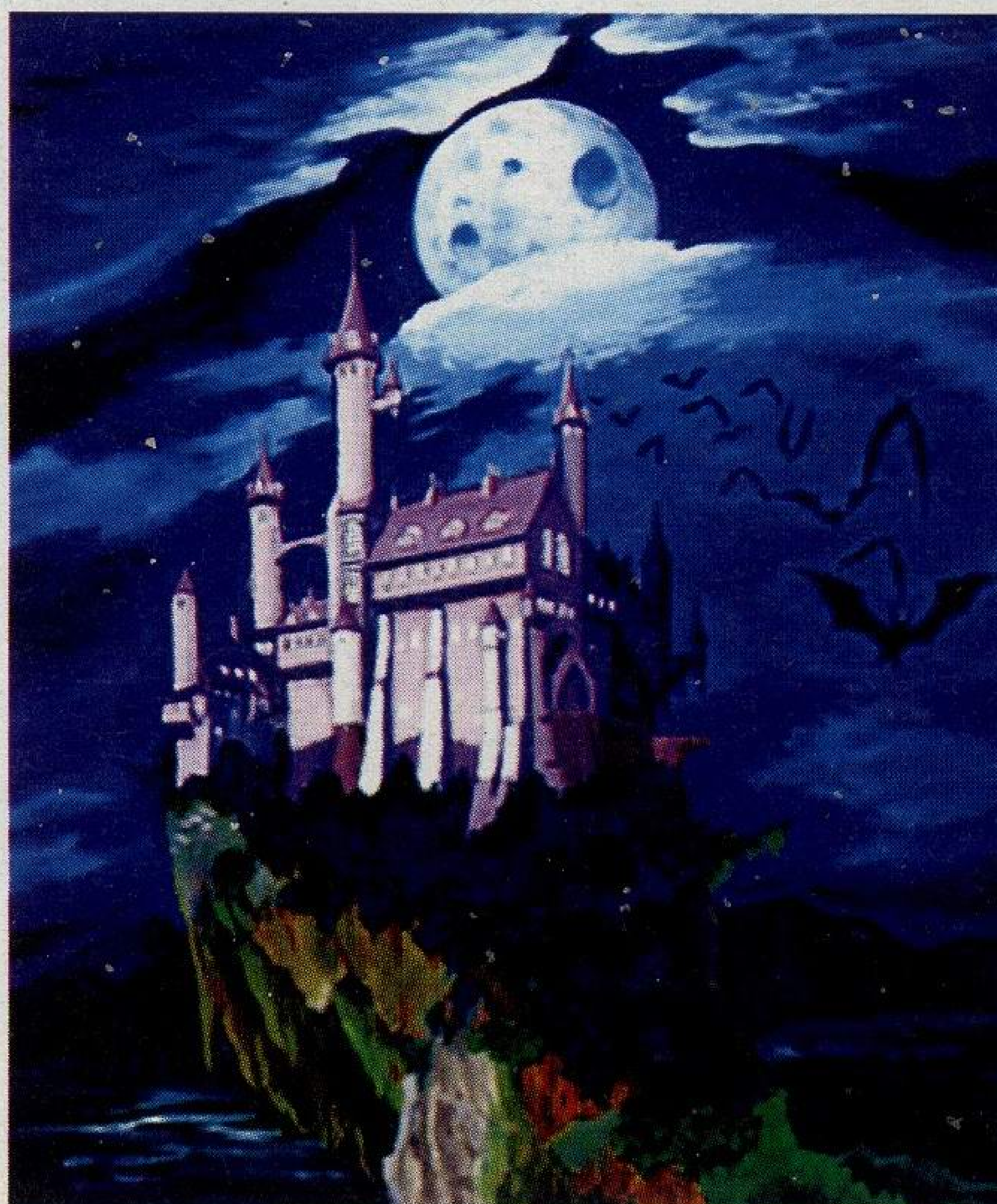
其后在孤独的驱使下，该隐创造了第2代的吸血鬼。第2代吸血鬼的数量并没有明确的传说或记载，但它们一共有13个后代。这第3代正是诺亚大洪水的幸存者——并没有登上诺亚的方舟却活了下来，相信足以说明其实力了。活下来的它们建立了13个大氏族，后来叛变并消灭了第2代吸血鬼。传说古代的第3代号称拥有能与神相比的力量。

而数千年后的今日，吸血鬼的血脉已经达到第13至第15代了。 在中世纪以前，吸血鬼成员由于拥有特殊异能和不死之躯，通常可以成为一方霸主，甚至互相争权。直到十四世纪左右，准确的说是1484年，两名修士——Jakob Sprenger和Heinrich Kramer编写的《巫术之密》被教皇英诺森特八世（InnocentVIII）批准出版，这是人类历史上，由基督教会第一次承认这种神怪力量的存在。

天主教廷宗教审判所确知吸血鬼的存在，随即大肆进行捕杀。传说最初于1710年，人类和吸血鬼的战斗首次展开，战争发生的地点是东普鲁士一带。虽然吸血鬼拥有非人类所能及的力量，但是任何一名吸血鬼都无法同时阻挡千百名凡人的合作威胁。因此吸血鬼的生存陷入空前危机。

为了因应恶劣的局势，当时的几个吸血鬼氏族（约为第6至8代）不得不进行结盟，于是产生了 Camarilla（密党）盟派。

（未完待续）



恶魔城之疑难问答区

Q 请问晓月共有多少种结局？在2周目的时候，身上有了3本书，为什么在老地方还有？再拿到后有什么效果？

lianjinrom

——有3种：1、直接击败教主BOSS，苍真和弥那会直接回到现实世界，GAME OVER；
2、装备3种特定的魂，击败教主BOSS后苍真会记起自己真正的身份。之后黑雾之门会打开，踏上去混沌的道路，打败真正的BOSS，GOOD END出现；
3、被BOSS打败，苍真觉醒成为德拉克拉伯爵，在大厅里和尤里乌斯重演历代恶魔猎人讨伐吸血鬼的经典一幕。

书只是告诉你该装备什么样的魂才能去混沌，没什么实际作用。

Q 1、在晓月中最后BOSS处的大门前，看到一个石像拿着一把剑，请问要怎么拿？2、一共有三个变恶神的魂，我只找到两个，第三个在哪啊？3、晓月中怎么才能让时间停止啊？

——1、拿不到，那是摆设。
2、44号怪物身上：魔神变身；49号怪物身上：恶魔变身；55号怪物身上：魔兽变身。
3、用来停止时间的魂在41号怪物身上，最长可以停止4秒。

Q 在晓月里我还有三个怪物没见过，分别是91号、103号、106号，不知道这几个怪物在哪?111和112号怪物是不是最后的BOSS?

中国人民解放军75132部队99分队 诸炜

——91号：混沌里隐身武士拿的大剑，103号：也是在混沌里，长有4只角的恶魔，106号：也是在混沌里，身上可以打出一把不亚于光辉之剑的好剑，111号是尤里乌斯，112号是教主的第2形态。

Q 恶魔城晓月的骷髅钥匙在哪里才能得到？

吉林四平 岂蒙

——传说中的骷髅钥匙是只有靠修改才能得到的，没有任何作用。

冯苏楠	其实，PDA也是掌上游戏机，不要忽视我们。
读者资料	23，男，330046，江西省广电中心，兴趣：篮球、漫画、写作、摄影

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

祝全国读者春节快乐

新春

大圣腾云报喜去，
星君啼鸣带福来。
仙霞瑞彩显吉祥，
神州欢庆中华强。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _-b)┐	鄙视你！

雪人记事本

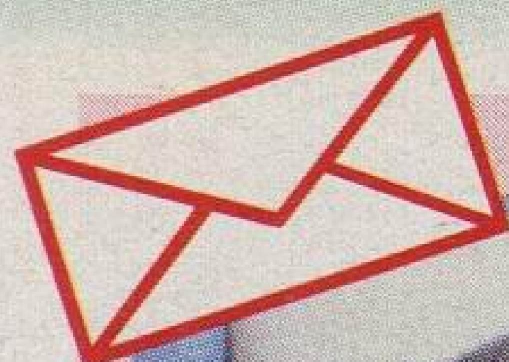
1、开始做本期聊天室的时候，才发现原来又到了春节。非常感谢各位读者在已经过去的一年里给予我们的支持，希望在新的一年里我们能给大家带来更多的欢乐。写完之后才觉得这句话挺俗的，但是除了这样说之外，我们真的不知道还能对我们可爱的读者大人们说些什么。也许说什么并不重要，我们还是用行动来得更实际。当然，最后我们还要祝大家在新的一年里身体健康，生活幸福。

2、相信很多读者都注意到了，本期我们改名字了。其实上期我们已经和大家说过，我们从本期起将正式更名为《电子天下·掌机迷》，通过这次"转世"般的改名，我们已经正式进化为中国第一本正式掌机杂志。名字改了，但是我们为读者服务的心依旧，今后我们将会为大家提供更多更丰富的内容。当然，我们也需要读者大人们不断地支持我们，相信只要编者读者一条心，我们的杂志一定会做得更好。另外要提醒大家的是：本刊定价不变，仍旧是标准价格9.8元，一直支持《掌机迷》的广大读者请认准新的LOGO字样。

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

3、最近有不少读者来信询问上期聊天室中雪拉MM使用的"-_-)ノ＝＝＝刀刀"是什么意思。其实这个含义是"可恶，看飞刀"，之前在《动新》中她是经常对AKIRA使用的。不过，这招的危险性可是很高的，一般人是用不来的。至于被使用者，那也一定要有AKIRA那种连阳离子炮打不烂的身体才行！

刘海辉	想玩家所想，做玩家所看，搜玩家所要，给玩家所乐。
读者资料	男，200442，上海宝山区行知路356弄18号502室，兴趣：画画




进入高三以来，有段时间曾断买《PG》，这是我生平做的最最傻的事之一！不过现在好啦！我自己不方便买的话，就让妈妈代买^_^。怎样，偶妈妈不错吧。其实这也是有原因的——她自己也是一个SP迷！没想到吧，她常跟我争玩SP，真受不了她。有的时候我把SP借出去，她还吵着要我把SP拿回来，说什么晚上没SP玩她就觉得无聊，看完报纸后就没事可做了。更令人厥倒的是，她甚至把SP带到公司去玩！啊呀呀……SP的魔力就真的有如此之大吗？汗…… ——来自上海的草莓宝贝

雪人：呵呵，说起来这位也是我们的老读者了。相信许多读者一定会非常羡慕你有这样一个喜欢掌机游戏的妈妈。随着我国人民对电子游戏认识的增多，越来越多的人已经逐渐接纳了电子游戏，所以相信以后像草莓宝贝妈妈这样的家长会更多的出现在我们身边。当然，我们也希望大家能够控制自己的游戏时间，真正做到"玩物不丧志"。另外，草莓宝贝读者还说自己想来做编辑，只要有实力俺当然是欢迎的了，不过现在还请你安心学习，希望将来的某一天可以和你成为同事！

来自河南省的李岩：不明白为什么女生都喜欢马里奥，我的同位和GF都是玩了MARIO后和我抢机。
来自东北的雪人：这有什么奇怪的，女生喜欢风格造型比较可爱的游戏不是挺正常的吗？
来自湖北的暗凌：老大，这里有几个女生想问问掌机上会不会推出《生化危机》。
来自东北的雪人：D-_-B！请当我刚才什么也没说过！

来自天津市的白文博：一日，我与朋友在车上讨论马里奥。这时，只听旁边的一位小MM说："你说的就是那个长得像雪人的大叔吗？"我无语。
来自北京的飞月：你是因为这个原因才使用了"马里奥版"的形象吗？
来自东北的雪人：俺◎＃￥%…※，D-_-B！

来自北京市的路鹏：在玩游戏时，要抱着为游戏而牺牲的精神去玩游戏！
来自湖北的暗凌：老大，玩游戏还要牺牲什么啊？
来自东北的雪人：你先借俺一百元！
来自湖北的暗凌：我的钱都买游戏了，哪有钱借你啊？
来自东北的雪人：你看，玩游戏至少是要牺牲钱的嘛！
来自湖北的暗凌：老大，D-_-B！

来自哈尔滨的姜增琳：掌机不是男生的天下，女孩也能撑起一片天空。
来自东北的雪人：真心希望越来越多的女生能够加入到掌机一族，使掌机迷人数越来越多。
来自湖北的暗凌：老大，你的想法真的只是这么单纯吗……
来自东北的雪人：……%￥＃，D-_-B！

来自云南省临沧市的刘易：25期179页第七行那句话是"我不该想起志志雄，真是的"还是"我不该想起志志雄真实的"，无论哪个都有错。
来自东北的雪人："异形"那个好像是你写得稿子吧，坦白从宽！
绫小路义行：读者想怎么念就怎么念吧，谁让他们是上帝呢？我真的是无所谓的啊。
雪人＋刘易：D-_-B！┏(-_-B)┓！

来自上海市的史伟庆：掌机都进入次时代了，为什么雪人手上还捧着GBASP而不是NDS或PSP？
来自东北的雪人：呵呵，现在不是已经换成NDS了吗？不过以后也会经常手拿SP的，"温故知新"嘛！也希望那些有了新掌机的朋友能够不忘旧友啊！

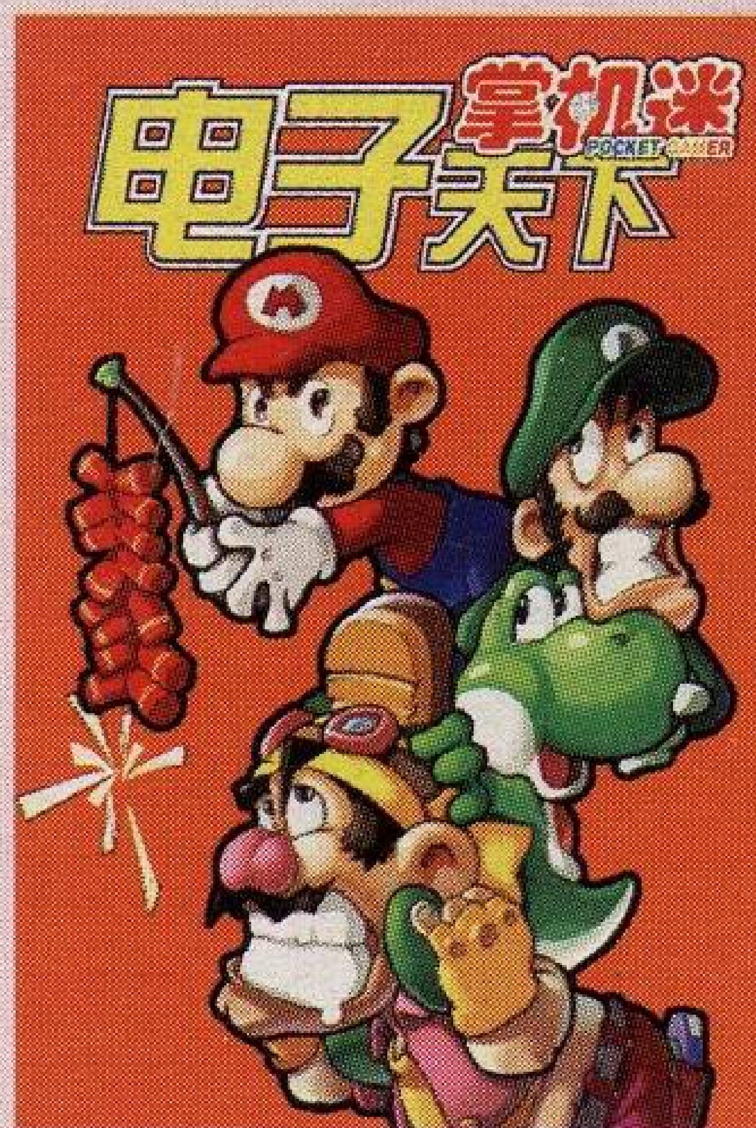
来自河北省唐山市的刘智：我要买绫小路。
来自东北的雪人：如果开价合适的话，"异形"你是不是要考虑一下啊？
绫小路义行：我是出了名的卖艺不卖身。



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**自哈尔滨的姜增琳。**
本期赠品是：**火影青蛙钱包一个。**

邮购资讯



- **第14、15、16期……10元/本**
- **第17、18、19、21、22、23、24、25、26、27期……9.8元/本**

★邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

郑廷	某日傍晚时分，坐在黑漆漆的公交车上，打开SP来玩赛尔达，突然听见有人说："手机也这么大。"我无语。
读者资料	17岁，男，350004，福建福州第八中学高二11班，兴趣：高达、音乐、漫画、看书

ZUO JIA CHUAN DAO

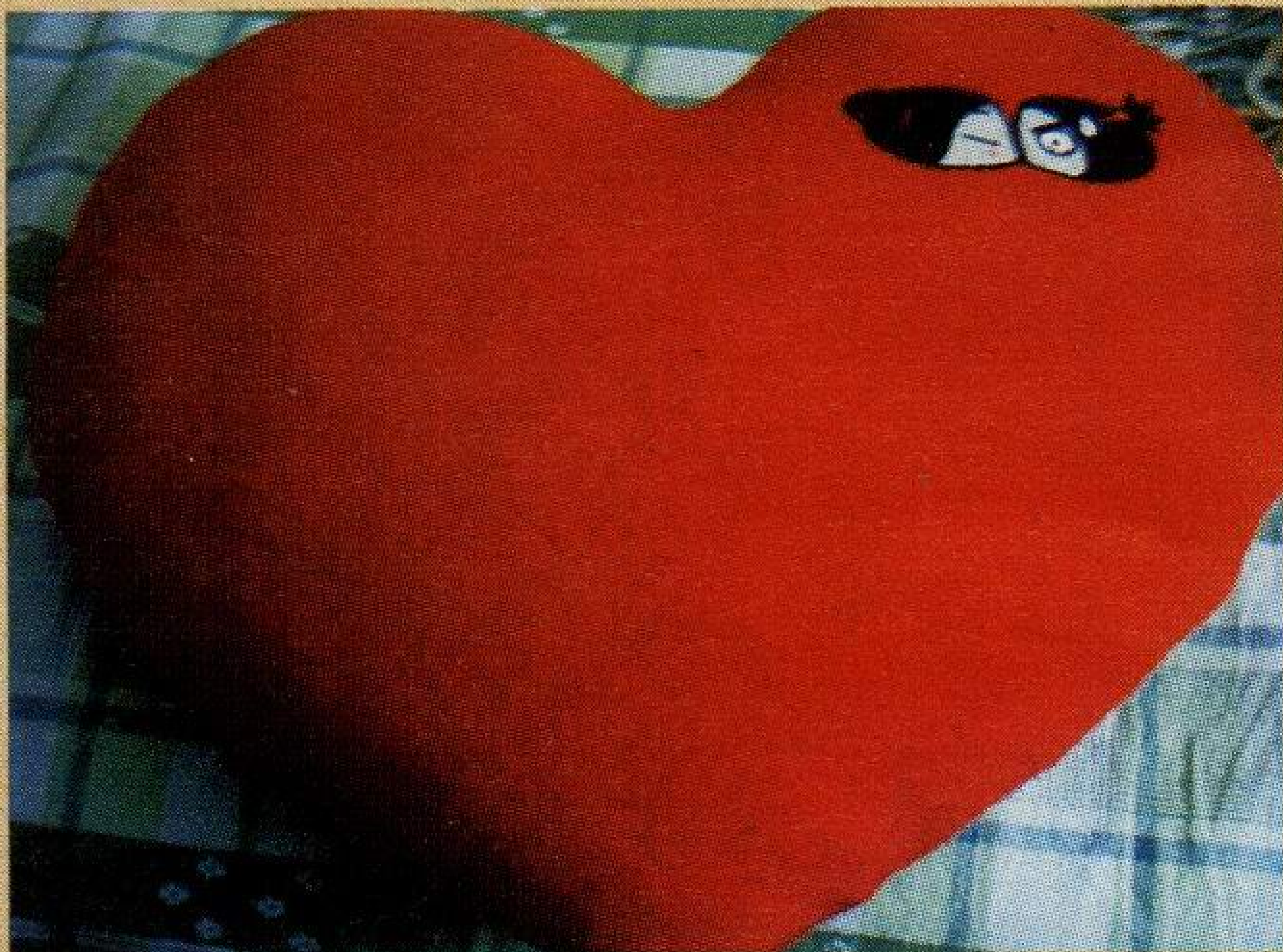
坐家传道

本期嘉宾：含沙血影



含沙血影的小档案	
笔名：含沙血影（原ID：GUGU）	
真实姓名：李燮	职业：学生
来自：哈尔滨	游龄：12年
擅长游戏类型：FTG、ACT、RPG	
最喜爱的游戏：莎木、VF、仙境传说RO(北L第一武术宗师=。=)	

作为街机玩家出身的我，与家用机和掌机接触的时间算是比较晚的吧。虽然很早的时候就拥有了一台FC。但是鉴于家里对游戏的反感直到我初三的时候才拥有一台真正属于自己的新主机MD。此后随着年龄的增加和家里经济条件的好转，从PS时代开始才逐渐跟上周围人的步伐。其实就我本人来说对掌机并不算是十分的热衷。而且基本上很多专属于掌机上的游戏类型对我都没有什么大的吸引力，也许我算个伪非的"掌机迷"吧（笑）。初中的时候看到朋友手中的砖头GB玩MARIO觉得很好奇，其实当时我对那样画面表现的游戏并不是很感冒。只是对这种便携式的游戏方式很感兴趣，或许被家里的游戏封锁给郁闷坏了吧，总是想找到一个随时可以玩游戏但是又不会被父母发现的方式，所以掌机就成为我当时很渴望的东东（再笑）。之后的一次偶然的机会见识到了GB上的热斗95，作为一个KOF的绝对高打兼死忠，为了虽然能够随时体验到KOF的乐趣，我几乎想尽了一切可能可以拥有这台主机和游戏。但是当时的我真的很穷，所以这样一个儿时的梦想直到买了PS都没有实现。不能不说是个遗憾。高中以后买了我的第一台掌机--GBC。那时我上的虽然是当地的最好的重点高中，但是我的成绩相比之前在初中时候简直是天差地别，自尊心极强的我受到了相当大的打击。在这样的景况下，我的母亲用自己的私房钱瞒着我的父亲给我买了一台GBC，这在当时对我来说是一个相当大的鼓舞。其实我很明白母亲的良苦用心，她是不愿意看到我每天极度的消沉的情绪，希望可以借此机会让我开心一些，虽然她明明知道这样的举动可能会反而影响我的成绩。我当然不会枉费母亲的一片苦心，虽然GBC在当时给我带来了很大的乐趣，但是适度的游戏时间并没有影响到我的学习，相反母亲的鼓励和心绪的好转使得我的成绩明显进步。现在回想起来当时的经历仍然觉得很欣慰，怎么也忘不了母亲将买机器的钱交到我手中时的眼神，这样的信任已经远远超过了一台GBC所存在的价值。



一和女朋友一起买的一对抱枕，这是其中的一个，可爱吧！

能够跟《掌机迷》结缘实在也是个巧合。已经成为大学生的我因为课业不是很忙，手头又比较宽裕所以顺理成章将GBC的后续机和GBA入手。大学的课堂实在是太适合掌机不过了。在一次偶然的机会下，我在某掌机专门网站上看到两款游戏攻略的约稿。正巧当然正在玩其中的一款游戏，就尝试的写了一下，没想到竟然被接收了。并且希望我可以将另一篇也完成。这时我才知道稿子是发给电软的。（约的攻略其实是为掌机迷的创刊号准备的）因为之前我跟风林已经认识，所以我直接跟他联系到。估计他当时做梦也没想到那篇攻略是源于我手。就这样我跟风林开始了我们之间合作的历程。没想到这样一下就是近2年。这其间不仅跟编辑部众人结下了深厚的友谊，更是感受到了制作杂志的艰辛与苦乐。非常感谢风林雪人等人对我诸多的理解和宽容。回想起来《掌机迷》创刊时期的艰难，那时候无论是编者还是作者的数量都远远无法跟现在相比。大家凭着热情和对理想的追求，用自己的青春和汗水拼出了这样一本如今已经成熟充实的杂志。这其中的成就感即使是我--作为一名普通的作者，也可以非常真切的体会到的。我已经不能自已的爱上《掌机迷》，因为它早已融入到我的生活里，无法割舍……

决定将心爱的SP送给自己同样心爱的女友，这样她也可以加入到我们掌机玩家阵营中。接下来的，就是面对新一代掌机的来临，两台特点鲜明的掌机势必会颠覆这块本是平静的土地。同样，对《掌机迷》来说我们也许同样需要一场革命，未来会如何谁也无法预知，但是有一点可以肯定，那就是《掌机迷》永远都会与每一位喜爱掌机的玩家同在，希望可以在新的一年里，为大家献上更多更优秀的文章，提前祝广大读者朋友新年快乐！

责编/雪人

阮光荃	坚决不玩不良游戏，拒绝盗版游戏，永远支持掌机迷介绍的游戏！
读者资料	510260，广州市

真·掌机迷

【作者来信】 亲爱的掌机迷,你好!我是一个掌机迷,每月必买《掌机迷》,因为我是真-掌机迷!看到《掌机迷》里说读者可以参加各栏目的投稿,真是高兴异常!于是我将我的游戏生活中的一点感受写出来,这次,我把身边的游戏氛围中最令玩家痛心的一点描绘出来,那就是家长对游戏的长久偏见!希望能产生一点共鸣,也能让家长们看了,有点醒悟,小小的一点点就好了!

惶恐中的执着

晨光映帘,花叶上的冷雾不见了。微风阵阵,窗影撩动。

确闻锁门声渐消,脚步声远离,深知父已上班去,母踏买菜路。我,才从被窝里探出头来,疑惑地扫视一番,聆听许久,的确静唯针响,放心地掏出匿藏着的心爱的GBA,打开开关。随着熟悉的音响,美妙的假期游戏时光就此序幕!

悲情的序曲后,又开始了我的王国之心冒险!手执巨匙的棕发少年索拉,心存孤独之悸,却又羞于表露,与我异同见少!正愁于卡片收集时,忽闻物柜箱子有微响,若隐若现,维持一小阵,就没响了!心中突然有一恐念:难道是父母串通,假作声息装离去,实躲柜里探儿密。愈想愈胆震,手心冷汗直冒,一滑,GBA轻摔在被垫上,虽无损亦虚惊一阵!稍作定神后,只觉无稽,轻轻探出半个脑袋,以察究竟。

瞪眼良久,只见一小黑鼠从微开的柜缝里展露出半个脑袋,亮黑诡滑的眼珠扫视着房里动静,耳朵微微轻颤。我顿时放下心来,又仇上心来,可恶小鼠竟累本大人受惊,不气弄一番羞难消。我指弹床板,略发声响。它猛一下把脑袋缩回柜子里,只露出胡须的端头!我心起喜意,静待傻鼠再现!果然它再次把整个头探出来,还不停地扭动,想全视状况,眼里尽是疑惑担忧!我再轻击双掌,作大声响,它慌忙窜回旧地。狼狈之相一览无遗。我甚觉嘲弄之虚乐,更是屡试不爽!奇怪的是小鼠每次都会再窜出,而且一次比一次张胆,直到这次,它竟只身全露,不再摇头,好一副壮士般的神态!我顿生怒气,竟被小鼠轻蔑,可耻难当!我狠拍床板。发出巨响!它先愣了一下,然后直向窗口逃离。我只好望着窗外蔚蓝天,撇嘴苦笑!

刚才此举,实属自嘲。为了GBA,我何曾不是鼠般的鬼祟,何曾不是无时心惊胆颤!慨叹:喜忧参半轻弹AB键,诚惶诚恐父母现眼前。老鼠最后还能无惧地站出来,我呢?我呢……我呢!是啊,我能站出来大声说爱你啊,GBA!灌顶的大悟使我勇敢混冲动,热血更沸腾!谢谢你,老鼠大哥!

中午,父母都归家就餐了!饭后家常,我更是期待着我站出来表白的时刻。可是,冲动有点退却,热血有点凉,腿于是不听使了,在那灰暗处乱抖。心里想着诚实后的结局:GBA惨被逮捕,以扰儿学业,蚀儿心智之罪判于极刑!自此我它天各一方,永难同乐了!想着都心有余悸,冷汗满身跑!当我再次望向窗外蓝天,想起那果敢的背影,冲动再次酝酿!

"儿,怎么了?大冷天怎么满头汗?是不是病了?"

"我……我……"

"怎样了?"

"我……我……我房里……有老鼠!有老鼠。"

"老鼠?也不用怕得满头汗吧?真胆小!"

"我胆小吗?"

"奇怪?大冷天还有老鼠……"母亲唠叨着,向我房里走去。我低下头,眼里有些泪,又或许是汗……

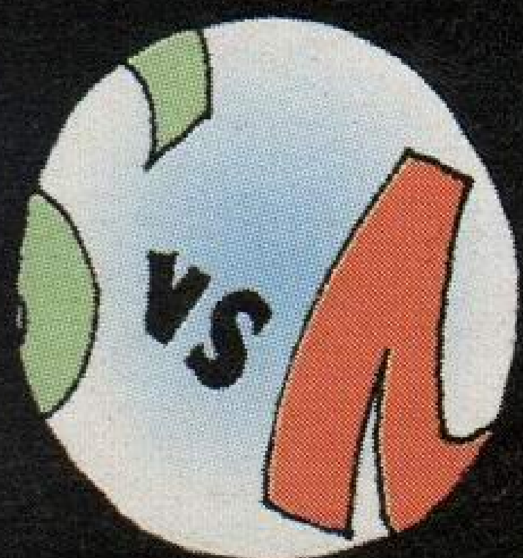
旭日东升,天空蔚蓝依旧,阳光暖和依旧,我的心,惶恐依旧。

文/glinfeng　责编/雪人

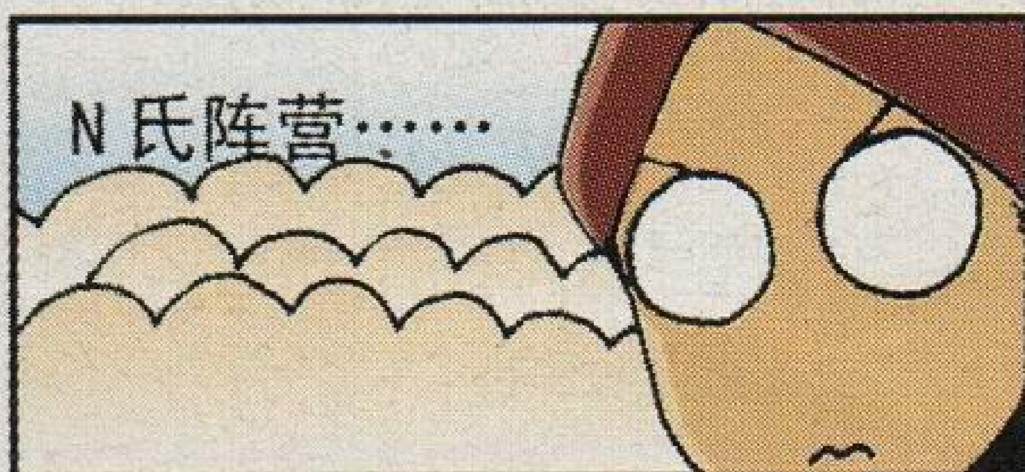
周进	无机的难民看着PG就想到望梅止渴这个成语。
读者资料	22岁,男,461000,河南许昌市玉皇阁印染厂家属院,兴趣:电玩、漫画、音乐、上网



新年快乐
华尧作品



新的一年就要到了
VS
两大掌机阵营都在准备些什么呢？



N氏阵营……



S氏阵营……



别忘了还有我们掌机迷阵营！



我们只是报道掌机！可不是厂家呀！
啡！



N记
S记
会有大行动出现吧！
真静啊！



这帮家伙好像在策划些什么……
完全不清楚啊。



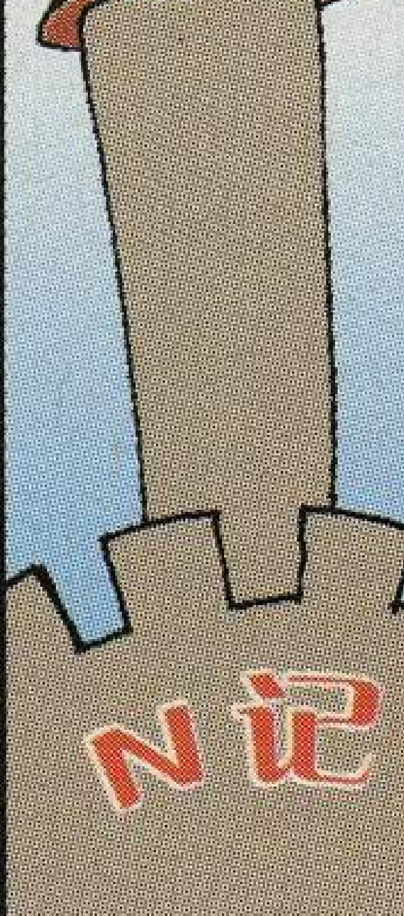
不过我们在外边这么长时间你都不觉得冷么雪人？



我可是来自东北的，当然不怕冷啦。
也不至于扇扇子吧。



新年总要写一些关于N氏和S氏的报道才行！
他们的计划是……



与此同时，任氏内部……
N记



每年只有一次这样的任务！你们一定要尽力！
哦？



我可是每次都尽了力的！


我每次干的可都是体力活。
我还不尽力啊！

这次的任务跟以前的不一样！！
大家绝对不能放松！

这一次和以前不一样！
去年之前我们还没有竞争对手。

这次的任务要保证胜出！
头到底是怎么了？
工作压力大！
疯了？

S记
与此同时，S氏内部……

这次的任务大家都清楚了吧！

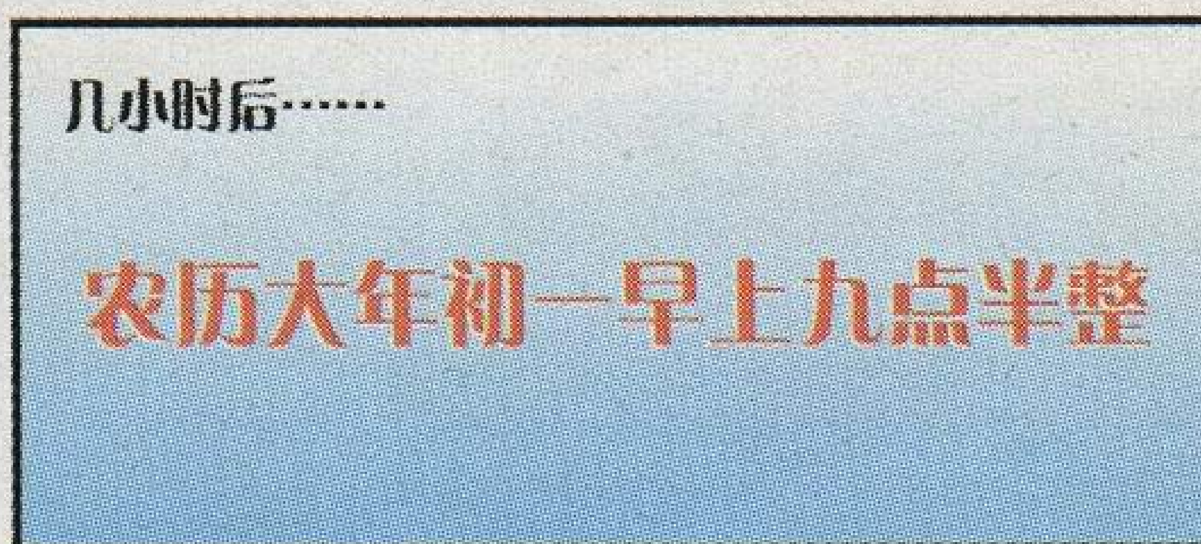
放心老大！我们什么时候让你失望过？

关于这次人手的问题怎么样了？
我们人手很充裕！

为了这次任务大家都是自愿加班的。
您就放心吧！

样式单一了一些，不过数目不少。

那我就放心了，总算准备好了。

到底是什么任务啊？
漫画格数快用完了，他们真慢。

几小时后……
农历大年初一早上九点半整

终于开始了！

给我使劲拜！不要输给对面的家伙！
把诚意都拿出来拜！
都给我尽力一点！！
你是谁啊？
掌机迷给大家拜年了。
我是风林！也是名人！
喜欢掌机的朋友们给你们拜年了！
呱！
原来你们这次的任务就是给大家拜年啊。
新的一年大家多多关注掌机情报，关注《掌机迷》哦。

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区

↓口袋妖怪 辽宁沈阳 张瞳绯





↑真盖塔 北京市 李雪枫

←瓦里奥 江西上饶 徐磊





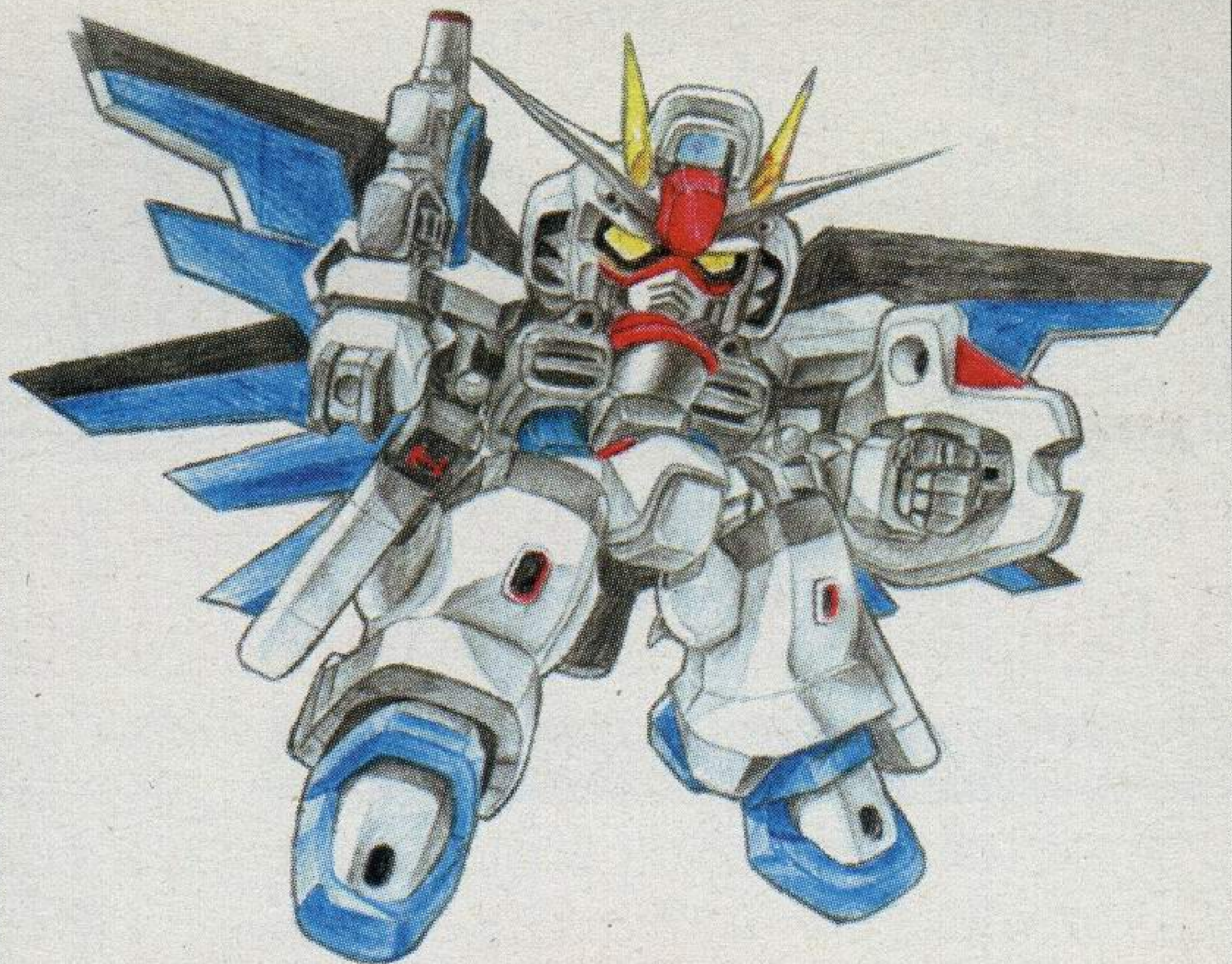
↑钢炼之爱德华 广西北海 林伟忠

←幻精灵全家福 四川成都 李婧颖





↑约束之地 江苏徐州 张震





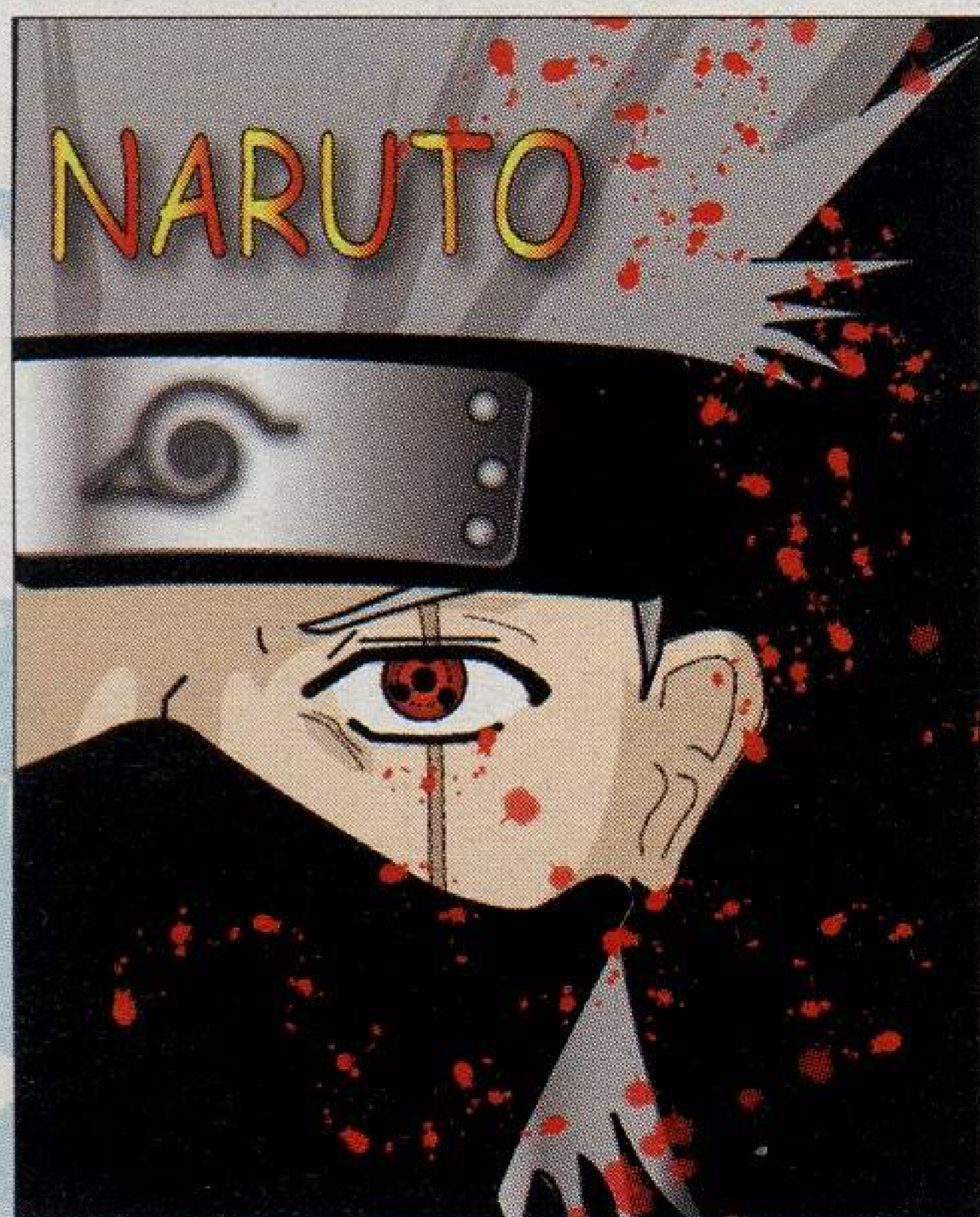
↑自由高达 湖北武汉 吕英



↑AdvanceWar 河北石家庄 星隐



→碧奇公主 新疆乌鲁木齐 陈晓燕



↑卡卡西 北京市 斋藤★鬼斩

上期的幸运读者是来自山东潍坊的李海静，那幅《魔侦探洛基》的画稿暗凌很喜欢，彩色铅笔的上色很棒。

虽然说过了很多次，可是仍然有不少读者寄来铅笔和圆珠笔的画稿，很可惜这些画稿虽然有些还不错，但是扫描出来的效果却不好，所以暗凌提醒大家尽量不要投铅笔或者圆珠笔画稿哦，我们的联系方式是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部“任性贴图区”栏目，电子画稿请发邮件到PG@VGAME.CN。 责编/暗凌

封神榜

大发电者和C.A.B两位达人相继刷新了《超级马里奥A2》的最速通关记录，其它游戏也等着各位玩家来挑战哦！掌机、手机、PDA游戏全部欢迎，还等什么呢？来挑战吧！

Vol.24

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

超级马里奥A2最速记录再刷新

挑战/讲解：C.A.B.

记录保持者：C.A.B.　　成绩：7分05秒

昨天在《掌机迷》第25期上看到了大发电者（小电）的超级马里奥A2的最速通关心得，看完之后感觉7分10秒不太可能，但他的方法要与偶有所区别，主要是以披风作为过关时的必需品。看完了整个影像后才发现原来披风的用处那么大，尤其是第7关和第10关，披风在流程中为最速提供了更为简便的路线。在仔细查看了每一关和每一个动作之后（还与本人原先的7分31秒作了对比），最后得出结论：我能比他更快！而且能逼近7分钟大关！



先说一下，游戏中的TIME计时要比现实的时间快上一些，如果TIME为100过关和TIME为103过关，这之间的差距也就是现实时间里的2秒左右，所以在游戏中往往快上1个单位的时间在现实的总时间中也可能不会明显的快上1秒，这点一定要注意！要争取每1个单位的时间（当然隐藏在小数点之后的数也要争取）从而来换取总时间上的几秒钟时间。

第一关：利用加速状态下的马里奥一路前冲，和以前要注意的一样：不能从高处直接落下来，一定要跳下来才不会减慢速度。

第二关：一开始跳上高台，在第一个轨道横杠上达到加速跑状态，之后一路跳过高山和峡谷来到终点，中途的高台可以利用乌龟垫脚，和以前的方法一致。

第三关：这关同样依靠跳跃技巧来过关，途中手持龟壳并不会影响奔跑的速度，本关没有任何近路，走进水管后即可抵达终点。



第四关：城堡关要以最速状态下起跳，之后再次跳上铁网攀爬时间尽量以短为妙，之后再以加速跑状态依靠铁网进门。BOSS前可以得到花，记得去拿。BOSS的打法用子弹加踩便能轻松解决。

第五关：开始处去取得羽毛，之后起飞至高空来到隐藏的钥匙处即可。掌握好飞行技巧是最最重要的，要熟练控制飞行的高度。

第六关：水下关的关卡并不很难，熟悉路线后利用水管就更快了。注意的是游泳的时候要掌握好高度，尤其是最后踩P和拿钥匙，动作要流畅，不要有一丝停顿。

第七关：幽灵关非常难，第一要穿越幽灵圈，第二步要越过大幽灵进门，第三步要以加速跑的状态受伤直接换上披风利用无敌闪烁时间冲出幽灵圈，最后要快速踩下P，飞上高台直接冲入蓝门，BOSS战不难，稳住手脚即可。

第八关：这关可以说只是一个起过渡作用的关卡，但由于是披风马里奥，所以在动作上要细心些。



第九关：水中关要抱住耀西前进达到最速，在取得钥匙的地方要抱住钥匙游下去，否则钥匙的下落速度没有马里奥抱住时游得快。

第十关：开始处加速跑飞上高台后利用披风打开问号砖块，取得钥匙。

第十一关：开始处开始起跑直接起飞控制好高度来到钥匙处进门。

第十二关：库巴的城堡一定要选择2号和5号门进入才能够最速抵达BOSS前的房间，2号门和5号门各受一次伤害，最后以小马里奥状态来到BOSS的房间。这里无须按照明，熟悉道路即可来到BOSS的红门。BOSS战的打法虽说没有固定的打法，但大致的方法和次序应该要掌握才行，每次击中BOSS都要以最快的速度，这样以613个单位的剩余时间过关是完全可能的，最终成绩在7分04秒完全没有问题。

OK，终于再一次完成了最速马里奥A2的通

浣流沙	22期PG上语文课时被老师收走，伤心。但次日下午老师把书还给我，在第一页写“真好看啊”四个字。
读者资料	13岁，男，100085，北京海淀区西三旗二十中学初一3班，兴趣：看TV、玩SP、等DS

关，7分05秒这个成绩最主要的还是看了小电的演示后才达到了（如果最后的BOSS战再快一些的话完全可以在7分03秒以内通关），当然小电方法的不足之处也给了我很多打破记录的空间，如果小电的动作再流畅一些的话，他也是有希望达到7分07秒之内的。

具体的时间差请查看下表，以下所说的剩余时间就是TIME所剩余的时间。

	本人	小电
第1关	余360秒完成，总用时27秒	相同
第2关	余257秒完成，总用时57秒	相同
第3关	余275秒完成，总用时1分14秒	相同
第4关	余239秒完成，总用时1分57秒	余237秒完成，总用时1分58秒
第5关	余360秒完成，总用时2分24秒	余358秒完成，总用时2分27秒
第6关	余246秒完成，总用时3分02秒	余246秒完成，总用时3分05秒
第7关	余338秒完成，总用时3分46秒	余334秒完成，总用时3分51秒
第8关	余284秒完成，总用时3分58秒	余283秒完成，总用时4分03秒
第9关	余258秒完成，总用时4分27秒	余257秒完成，总用时4分32秒
第10关	余191秒完成，总用时4分34秒	余191秒完成，总用时4分39秒
第11关	余272秒完成，总用时4分53秒	余272秒完成，总用时4分59秒
第12关	余610秒完成，总用时7分05秒	余611秒完成，总用时7分10秒

读者再论晓月BOSS RUSH1分19秒可能性

讲解：唐子渊

针对24期论晓月BOSS RUSH的不可能，这位同学不去反思怎么可能打出1分19秒，反而去证明不可能打出，对这种游戏心态，这么寒冷的冬天，我出汗了……



1分19秒也不是最快的，1分18秒80毫秒±40的成绩是打得出来的，晓月的BOSS RUSH我们不是要分秒必争！而是毫秒必争！你们知道偶为了提高几毫秒所花的心思么？

BOSS RUSH必备：武器——光之剑，阿斯卡龙（屠龙刀，商店买）；装备——恶魔之服（103怪掉）；首饰——混沌之戒，黑腰带（80怪掉）；红魂——No.89红色米诺陶斯（巨斧），No.110巴洛尔（必杀拳）；蓝魂——黑豹，No.82飞空鱼，No.61大装甲；黄魂——No.100鲁比根特，No.102铁巨人。

BOSS ROSH初始状态：阿斯卡龙，恶魔之服，混沌之戒，巴洛尔，黑豹，铁巨人。

open：吃牛奶，吃290恢复的肉。

NO.1：跳起一拳穿过大骷髅，换鲁比根特放红色米诺陶斯，KILL，换铁巨人。

NO.2：穿过狮子放红色米诺陶斯，KILL。

NO.3：换巴洛尔跳起一拳（打出后待靠近大装甲马上换大装甲之魂，按R键一闪换回黑豹和鲁比根特），穿过放红色米诺陶斯。第二种打法是用剑砍穿它到身后放斧+大装甲，中第一斧后换回黑豹和鲁比根特，KILL。

NO.4：站好位置一斧，KILL（这一斧要算准是一斧下去，不是等回旋的第二斧）。

NO.5：换回铁巨人跳起一剑穿过巨人，换鲁比根特，吃腐肉，换大装甲放红色米诺陶斯，KILL。

NO.6：三斧，KILL。

NO.7：进入门口按住背身放红色米诺陶斯（放出的同时换飞空鱼和黑暗腰带），一直祈祷好换回混沌之戒走到右边，背对着它的第二形态放斧，KILL。

NO.8：进入门口跳起背身放斧（换大装甲和黑暗腰带），回身两剑放斧，再砍一剑，KILL。换回黑豹、混沌之戒。

NO.9：跳起背身放斧、大装甲、黑暗腰带，回身砍两剑，返身放斧，Kill，换黑豹。

BOSS第一形态：背对它大装甲一斧，返身一剑，KILL。

BOSS第二形态：同上，换飞空鱼背对好祈祷完之后换黑暗腰带，KILL。

BOSS第三形态：一斧跳起砍一剑OVER。





奚望	游戏与显示往往仅一线之隔，能找到两者平衡点的人才是合格的游戏玩家。
读者资料	17岁，男，341000，江西赣州章贡区文清路69号2栋1单元502，兴趣：看书、打篮球、足球、玩游戏

问答无双

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

Q SP的颜色种类是不是只有5种原色？是最基本和普通型号的和其他的限定版组成？ 五王

GBASP现在的颜色种类就比较多了，而且加上限定版的话就数不胜数了，不过目前市场上最常见的则是银白、黑、粉红、火红、深蓝、天蓝色，限定版在国内倒是少见，恐怕大家见得最多的就是《我们的太阳》限定版，然后是"FC限定版"，其余的都很少。





Q EZ2烧卡器加256M卡要多少钱啊，有时钟吗？ yosiyosi

EZ2加256M卡的价钱基本上以500元左右买到就可以了，EZ2是支持时钟的，能正常运行《口袋妖怪》游戏。

Q 1、在SP上接视频转接器看视频，会不会对主机性能产生损害？

2、想要买一张256M的SC卡，请问市场这种产品哪种品牌比较好？价格大约多少？不要求很好，只要够用就行。

3、SC卡对GBA游戏的兼容性能怎么样？看电影，听音乐有没有像烧录卡那样复杂的格式转换？ chuhun

1、没有丝毫影响，就像玩游戏一样不必担心会产生损害。

2、目前SC卡全部都是新版，没有容量之分，都支持256M的GBAROM压缩。目前市面上的品牌只有一种就是super card，价格在280元左右。

3、SC卡的游戏兼容性不能说是最好，但是它的功能比较多，可以即时存档，还有超大容量。至于看电影和听音乐虽然没有烧录卡那么复杂，但是也需要格式进行转换，用电影卡的软件就行了。



Q 请问怎样才算是买到了Z卡，是有附送十几页的说明书吗？为什么我每次买卡的时候，BOSS都是直接给卡我，不送说明书，甚至连盒子也没有，而且他那些卡都是一堆装在塑料带里的。 陈小为

并不是只有Z版卡才有十几页的说明书哦，实际上现在大多数D版卡也有说明书的，你买的那种卡是D版卡没错。而Z版卡除了有说明书这一特征外，再有就是包装精良、印刷清楚，有些还会附送其它东西，至于卡带嘛，做工就相当棒了。而且一般来说Z版卡都是芯片记忆，记忆永不丢失，D版卡出于成本考虑肯定就做不到这点了。

Q 我下载的VBA 1.7.2模拟器，但运行游戏的速度太快了，要怎么样设置才能使它和GBA一样呢？ huan wu

估计是跳帧的问题吧，你可以在"选项—跳帧—限制"里将"不限制速度"调整为"100%"试试。



Q 我有一个ez flash2 128m的卡带，现在我觉得它有点力不从心，我想单买一盘256m或1G的烧录卡，有吗？多少钱？EZ的没有的话，别的品牌能兼容的有吗？是什么品牌？多少钱？ zhouhao798

EZ的烧卡器可以兼容XG和EWIN FLASH的卡，但是如果要使用EWIN FLASH的话得重新安装驱动程序，使用EZ的驱动程序是没办法给EWIN FLASH卡带烧游戏的哟。至于卡带价格，256M的应该是450元左右，至于EZ2 1G的卡带，目前并没有见到有单卖的，不过整套的售价是1100元，比EZ3 1G都贵。

Q 现在的电影卡二代、CF卡读卡器、CF卡256M的各多少钱左右是合理价？另外有一问题，像在多普达515这种手机上用到的多媒体存储卡和上面那种CF卡两者是否相同？是否可以通用？若不通用，可否告诉我看电影用的CF卡还能作什么用？另我的电影卡和读卡器已快买回，只CF没买，是不是只要是

高怀龙	又是新的一年了，愿PG在辛勤的小编和热情的读者的共同呵护下茁壮成长！
读者资料	19岁，男，261021，山东潍坊七中高三部4班，兴趣：Blizzard游戏、掌机、羽毛球

CF卡都好使？应该到哪里买？

lzswh

电影卡二代、CF读卡器、256M CF卡的价钱分别是：178元、40元、240元。当然，这个价格是比较平均的，当地或许会在这个基础上有波动。

多普达515上面用的是SD卡，并非CF卡，各自的规格不同，你需要另外购买CF卡哟，至于CF卡的种类，我觉得问题不大，因为基本上市面上常见的CF卡都可以用在电影卡上面，如果你要买，可以去数码相机专卖店或者电脑城去买。



《游戏王6 EX2》中如何使用三张神之卡？三张王国卡除了拿城之内包还有其他方法拿到吗？

天津 孙宫

不能使用三张神卡，除了城之内包外没有其他方法拿到。



《黄金太阳1》中所有的精灵有多少个？神木树的那个地之精灵怎么取得？

石晓龙

《黄金太阳1》中一共有28只精灵，你说的那个精灵是在被诅咒变成树的那个村子里，一个围栏里的一只地精灵吧，学会时间停止以后才能抓到，围栏旁有一棵树，从那树的背后进去就可以了。



NDS具有3D功能吗？比GBA来说是否好一点？《水晶编年史》是否会出现在NDS的游戏阵容中呢？

NDS的3D功能比GBA当然要好，《水晶编年史》目前还没有正式确定的消息，只能说这个游戏可能会出现在NDS的游戏阵容中。



NDS内置的无线通讯功能和GBA上的无线通讯器能进行通讯吗？比如我拿一台插口袋红宝石的NDS，我朋友拿一台插口袋蓝宝石并有无线通讯器的GBA，我们可以联机吗？如果不行的话就是NDS和GBA间无法通信了？

湖北武汉 陈超凡

NDS的无线通信功能只支持NDS游戏的无线联机，无法和GBA的无线通讯器进行通讯，你说的那种情况是不能联机的，也就是说NDS和GBA间无法通信，只能与GBA游戏进行联动，开启某些NDS游戏中的隐藏要素。

请问NDS运行GBA游戏时，显示的是上屏幕还是下屏幕？

林泽灏

NDS默认设置为上屏幕显示GBA游戏画面，可以更改为下屏幕，更改后关机再开就可以了。习惯用GBA的玩家可以用上屏幕，习惯用SP的玩家可以用下屏幕。

包打听



《牧场物语》里诅咒道具怎么得到？有几次我用L/S大法在同一层里，遇见了两种诅咒道具所以我很迷惑，难道很难挖全吗？

月夜雾都



《铸剑物语2》中的装备该如何使用？在打最终BOSS哥拉时有没有什么诀窍？推荐配什么攻击在武器上去打哥拉（我使用钻头）？

エッジ



玩《马里奥与路易RPG》的时候，豆子城内的传送管道右边发现一些洞，将马里奥砸扁放进去，这里竟是迷宫，可是什么也没有，请问这里有什么秘密？

辽宁 潘光耀



《马里奥A2》打到world3中，其中一关结束后正要进入下一关却直接转到前几关，不知为何，是否需要某些隐藏要素？

江苏 黄瓜



22期Q2：达到大红心不代表好感度足够了，这还需要再送礼物，如果艾利答应的话，就会说："我们换个地方说吧。"然后场景切换到自己家，艾利红着脸说："好吧，我答应了。"，然后青色羽毛消失，一周左右便会举行婚礼。

上海市 张昱



24期Q2：首先你要在大地图中找一个像海盗的人，和他对话后再去那片沙漠调查就OK了。

河北唐山 杨原生



25期Q3：封印之剑通关两次，在过关小游戏（不知道叫什么，就是有雪中防御战的那个）中S级通过即可得到"封印之剑"那关中的飞龙将军，且通关就会有更多的敌人或友人的加入。据说通关9次才能把所有人收齐。

徐燕达

谢鹏飞　NDS、PSP的出现并不代表GBA/SP的衰落，相信只有GBA/SP才能在掌机史上写下光辉的一页！

读者资料　17岁，男，065201，北京东燕郊三河二中高三11班，兴趣：玩SP、打篮球



女生★游戏GO



文/逆转A.C.E nakazawa、MJN
责编/暗凌

vol.3

女生·游戏·GO！欢迎各位女性玩家在这里讲述自己玩掌机的故事，分享游戏的快乐。

之前介绍的女性游戏基本上是以文字AVG和简单操作的动作游戏为主，其实除了这两类游戏外，竞速和养成类游戏同样是广受MM们欢迎的，而且又特别是那些画面可爱、气氛轻松的游戏，此番我们要介绍的两类作品便是如此。

马里奥赛车系列

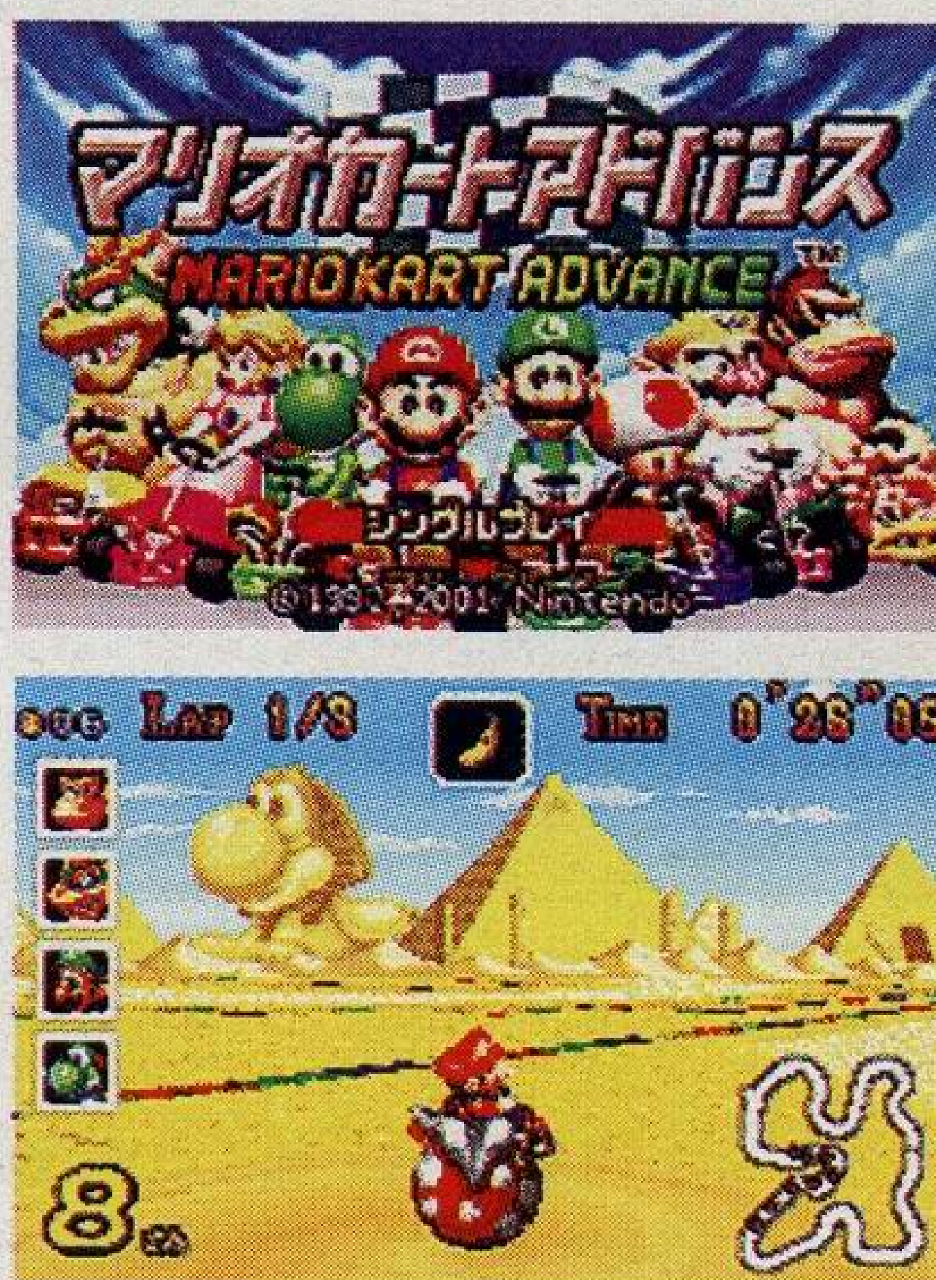


要说起受众面广泛、男女老少都适宜的游戏，竞速类当为首选，而以任天堂人气明星们为主题的马里奥赛车则更是受到女性朋友们青睐的可爱性赛车游戏，同那些一味追求速度感和华丽视觉的传统类赛车游戏相比，马里奥赛车结合着整个系列的传统设定再辅以一些非竞速的要素在内，更让游戏的乐趣大增，简便的操作也保证了女性玩家们能够轻松地入门。

马里奥赛车A

发售日：2001年7月21日　游戏人数:1-4人

在2001年的GBA初期，《马里奥赛车A》华丽地登场了，在基本沿袭N64的基础上也对系统作了大幅度地加强，角色阵容也依然由马里奥、路易、瓦里奥、耀西、大金刚、碧奇公主、小蘑菇和库巴这八位任天堂的超级巨星组成，赛道的种类也更加丰富，特别是还加入了马里奥系列中的一些经典场景，游戏的模式和道具的种类也作了调整和扩充，继续保持一定的恶搞水平，着重突出竞速的过程而不是结果，体现着只要是追求结果便可不择手段的非竞技“精神”。正如前面所说，竞速并不是游戏过程中的主体，因为一些非竞速的要素，所以在赛道上不仅要如同传统赛车那般地前进去争取领先，而且还要在途中动用非常手段来帮助自己达到或保持领先，比如运用道具来攻击他人或给他人设置路障，同样也可以偷工减料地抄近道，充分利用自己的想象力，来实现在赛道上可以使用的一切动作和手段。一些在马里奥原系列中出现过的熟悉的东西都将成为帮助自己获胜的得力道具，充分利用好这10余种道具有时甚至还能在落后的不妙境地来获取一发逆转的良机。不论是多滑稽、恶搞或是多么卑劣的手段，没有做不到，只有想不到，当然也要随时防备着别人对自己的算计和“谋害”，其实这对于大多数表面内向但幻想力丰富的MM们来说，是绝对符合胃口的，为了目标而不择手段……在本游戏中倒还真能体现出几分。



曾想起本作才发售后火热的那段时间，还有不少朋友们专门总结和撰写了本游戏的各类用计极深的害人大法或坑人宝典，也真让人大开眼界，特别是和朋友们对战起本作时就更发现大家比拼的已不是谁比谁的速度快或操作好……比的而是谁的手段够卑劣、谁的方法够损人，正直的人估计是很难在竞速中得胜的。尽管是个获胜手段称得上阴险的游戏，但结合着可爱的画面和各位明星角色们的性格特征和夸张表现手法，展现在大家面前的却尽显风趣十足，常令人忍俊不禁而捧腹大笑，当自己心情不佳时玩上一会儿本作也是调剂心境的好方法，对于男生们来说，这游戏也是讨得伊人欢心的好法宝，时不时地与异性们对战此符合大众口味的游戏没准还能增进相互间的感情呢。

文敏	SONY已经加入掌机争夺呢！微软还会耐的住寂寞吗？
读者资料	27岁，男，541004，广西桂林，兴趣：听歌、玩游戏

笑，这些都是玩笑话了。不过作为一款GBA早期的作品我们至今都仍还能看到不少朋友们进行着联机对战或是达人挑战，这也足以证明其上乘的素质了。

正因为马里奥赛车A的优秀表现和经久不衰的魅力，任氏新宠NDS也同样将使出《马里奥赛车DS》这颗重量级的棋子来应对本次的掌机次世代战争，尽管目前该游戏还仍未发售，相信凭借着NDS的强力机能和承袭系列的一贯表现，这款将能达到最大8人无线大乱斗的游戏也必将深得各位女性玩家们的钟爱。

牧场物语女生版

发售日：2003年12月12日　游戏人数：1人



说到牧场系列，大家不会陌生，这个牧场生活养成RPG的游戏一直被公认为是GBA上最适合女生们的游戏，而2003年底的那款《牧场物语 矿物镇的伙伴们 女生版》则更是MMV应广大喜欢牧场系列的女性玩家们的强烈要求而专为她们量身订做的。最明显的便是之前男生





主角的5名恋爱对象此番全部作为游戏的主角也就是玩家您将要扮演的角色登场，以MM的视觉来开展新的牧场生活，并与游戏中的5名男孩相恋甚至到后来与他们之中的一人结婚。习惯了被男生追的女生们现在也要被逆转过来像我们曾介绍过的《耽美梦想》中的那样主动出击追求男生们了。

与男生版不同，本作还加入了不少适合女生的特有要素，以此来体现这个完全女性化的版本。众所周知，爱美是女生的天性，所以镜子和衣服



就成为必不可少的东西了，本作中追加了镜子并且还能够换装的新要素，共6色的服装可供替换，来满足在现实中喜欢花钱逛街买衣服的MM们。除了化妆打扮和穿不完的衣服外，女生们还喜欢的是什么？没错，那就是戒指，尽管这里不能实现梦幻中那般白马王子出现亲自为你戴上求婚戒指的浪漫场面，但要搜集完游戏中的7枚戒指倒也是个不错的游戏体验，而且达成后还能使自己苦心经营的牧场的各项表征度（牧场度）大增，那算是一张不错的运营成绩单吧。同样的，有享受就要有付出，作为主持家务的女性朋友们，在这里同样也要学会制作料理哟，果然是MM版，不学会煮饭的话怎么能算是合格的女生呢，自己亲手制作的爱心饭菜才是讨好游戏中男孩子们欢心的好方法哟，当然，这些料理也同样可以卖掉。此外在男生版中被取消的牧场度设定也再现了，包括出荷度、钓鱼度、动物度、住人度、料理度、增筑度、道具度、手纸度、事件度和主人公度这十项参数组成的牧场度，将作为玩家在一定时期内经营牧场的成绩的客观评价而存在。

当然，尽管新要素和设定不少，一些系列的传统还是被继承。耕种农作物和养育家禽依然是游戏的重点，同时也要和这里的伙伴们相处好关系，除了触发不同的事件发生外有的时候还需要他们的帮助。至于结婚前面已经提到过，以前是求婚现在就要嫁人啦。一些游玩活动也是同样少不了，闲暇的时间可以陪自己的爱犬玩玩或是到湖边钓鱼轻松一下，总之这款绝对是GBA上最适合女孩们上手的游戏，大家不要错过哟！



为了忘却的纪念

旋律战士的掌上问题剧

文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：绫小路君，今天是第三次因为你文章标题的事情找你谈话了。

绫小路：雪人君，辛苦你了，多亏你还记得找我谈话的次数。

雪人：你的文章标题就不能正经一点吗？从《妹妹你大胆地向前走》到《睡前通一通，生活更轻松》，你的标题已经有越来越无法遏制的嫌疑了……

绫小路：游戏人和动画人总是要有点开拓进取的精神的……

雪人：-_-# 哪里开拓？又哪里进取了啊？！

绫小路：所以我这次的标题很正经啊，也很符合主题呐！

雪人：-_-## 明明就是更不正经了嘛！连名著都敢篡改了……

绫小路：大过年的，这种小事情就让我们华丽地忘记了吧！

在这个世上，我们每天总要面对许多不同的事物，直到今日变成了昨日，那些经历过的人和事便成为了记忆。从生理学上来说，记忆其实只是大脑皮层上的许多信息点，当受到一定刺激之后或者长久不去读取该信息点，便会造成该信息点渐渐抹除——这就是我们平时常说的"失忆"。其实这个道理与我们经常开关冰箱的原理差不多：你开它，它便时刻保鲜；你不开它，一个月前买的西红柿烂了都没人知道。

当然也有许多人是将爱与正义时常挂在嘴边的，这就成了我们俗称的"海枯石烂"。不过海枯石烂也不能意味着永久，毕竟沧海桑田的道理谁都明白——从我曾拿妈妈的钻石戒指划玻璃的经历证明，这个世上一颗永流传的还是只有恒久远的钻石。

还有些不能忘的，就是我们曾欠下别人的一些债务：是感情债也好，是经济债也好，该偿还时就偿还其实并不需要路见不平一声吼的。不过，像绫小路昨天午饭时欠雪人一顿素炒饼的钱，大可以乘着节日的喜庆而不用时刻铭记于心的……（雪人："明明是肉炒饼嘛！还想赖帐？"）

其实很多我们身边的事情，曾真实存在过，若干年后被提及的时候却依然很让人惊讶："真的曾经发生过这样的事情吗？""雪人君真的不是雪拉君的哥哥吗？""绫小路这期又拖稿了吗？""PSP的抽奖名单还是没有我的吗？"（雪人："……"）



20世纪末，怪兽与人类之间爆发了一场全面的战争，战争持续了很长时间，最后获胜的一方，是怪兽……“等等……你确定你没有把故事的主角和配角弄错了吗？勇者斗恶龙不应该是千百年都不会变的传统吗？”

几乎所有人在看到这段开场词的时候，心中都会浮现着偌大的疑惑：“被怪兽统治，好怕怕……”“被触手系怪兽捆绑，好怕怕……”“被黏液系怪兽拥抱，好怕怕……”“被绫小路吃豆腐，好……好可恶呀！去死吧，绫小路！”具有鲜明反差的待遇直接验证了动画制作公司在刻画各种类型的怪兽时，其实是怀着一颗被虐狂的心去塑造形象的。虽然有些荒唐，但GAINAX从来就没打算让观众的精神正常过，继《新世纪福音战士》压抑到爆的结局和《魔力女管家》出人意料的全灭结局之后，《忘却的旋律》从开场起就隐隐透着一股不祥的气氛。



故事的主角博卡是一名少年白头的普通高中生——说“普通”，其实是制作人的一厢情愿罢了，没有观众会傻到直到主角弯弓搭箭射大雕的时候，才开始无限惊奇地尖叫：“原来他是会九阴真经的吗？”基本上这种脱了牛仔裤就是内裤外穿飞天超人的设定，自上个世纪80年代克里斯托夫在银幕上大秀股二头肌起就不是什么新鲜事了。倒是博卡的外表曾引起不少观众小不正经的多余遐想：占了脸部面积二分之一大小的眼睛时刻闪烁着楚楚可怜的光泽，但要是拿到现实社会里估计除了会引起恐慌和交通堵塞之外，更多的就只有“ET呀”的惊呼了（毫无道理地想起了赵薇……）；过于纤细的身材看上去似乎很容易在上体育课时出现恐怖事件：“哎呀呀，老师！博卡翻单杠，下半身已经落地了，上半身还挂在杠上呢！”；白色的头发全然不会让人联想到某些又酷又拉风的美型角色，反倒是让人怀疑他的营养摄入是否均衡，或者在不干勇者之后是不是有兴趣想转行做芭蕾舞演员抨击旧社会的黑暗；说话的腔调也是那般柔弱得好想让人欺负他看他哭的样子（雪人：“绫小路好变态……”）——这样的少年真的是男生吗？随后出现的第二主角真的不会是一个高大威猛有胡子喳的男子，然后将第一男主角抱在怀中好好地亲热一番吗？——伴随着许许多多不切实际的幻想，故事正式拉开了帷幕。（雪人：会做那种不切实际幻想的人，也只有你绫小路一个吧？）



黑船先生的登场倒的确符合之前“高大”、“威猛”、“有胡子碴”的部分要求，可惜这位黑船先生既不近女色，对博卡也没有表现出多余的兴趣，在揭露出博卡“其实你是贾宝玉，我是薛宝钗”的真实身份之后，便在留下一句“想要我就来追我”之后一路欢声笑语销声匿迹并连续十几集都不愿登场了。这种比黑社会老大还要神秘的做法，可耻地把之后出现的大数量敌方兵团交给博卡来解决，自己悠哉悠哉地跑到西班牙看斗牛表演去了。反倒是博卡一点都不出人意料地继承了“旋律战士”的重任，开始了漫无边际的拯救世界之旅。与胳膊上旋律纹章同时出现的，还有一个如同背后灵一般存在的“忘却的旋律”——名义上是旋律战士才能看见的女神，实际上是台廉价的24小时偷窥器：“哦，那小子又在上厕所时看八卦报纸的娱乐版了！还不快放水冲冲？！”以旋律作为进攻的武器，听起来可疑得与FALCOM的游戏名作《英雄传说V：海之槛歌》极为相似，不同的却在于博卡真的弯弓搭箭瞄准了目标，只差没有破口大叫“哦哦哦，降龙十八掌！”“啊啊啊，桔梗破魔箭”了。大概是每集都要粉碎一件衣服以便使用旋律技能的设定过于铺张浪费，后期博卡登场时索性穿了件没袖子的衣服，才免于被抓去跟同样是每集一套洋装待遇的小樱比较谁更奢侈……（明显是小樱赢……）机甲战车的引用倒的确也没有带来太多的惊喜，毕竟这种会说话通人性长得又很千篇一律的坐骑还是很容易让人联想起车田正美的另一部作品《钢铁神兵》的，可博卡败就败在给机甲起的名字着实太长，一口气念上十来遍都很难记住的诡异单词，远远没有“X”叫得顺口又顺心，输人就输在起跑线上，难怪到了动画后期，连摩托车也得出卖美色才能挣口饭吃——这年头，讨生计不容易啊！

小夜子可以算得上是整部动画中最丰满的角色——当然，这个“丰满”指的不仅是她的身材，更包括她鲜明的个性和完整的人生背景。初登场起就大玩顺手牵羊的游戏，这种手法的娴熟比起稍后出现的壮汉劫匪着实含金量要高得多：“最烦的就是你们这些打劫的！一点技术含量都没有！”比较无奈的是，即使是小夜子这般机灵的女生，还是得屈服于编剧的YD心理，装模作样地要在壮汉的狰狞笑容中挣扎着喊两声“呀！卖碟！”——这“呀！卖碟”是日文发音，与出售盗



版DVD的路边小贩没有关系——无奈归无奈，一切按照剧本来的小夜子就在被搭救中邂逅了博卡，俗套就要俗套到底，偷完了博卡的钱包之后再想个法子送回去，听起来又可疑地与某白娘子借伞还伞的典故很像。小夜子不是旋律战士，却是推动整部动画剧情发展的重要人物，再加上时不时地用清凉内衣回馈观众和大胆勾引博卡，致使她在男女观众中一直存在广泛的分歧："啊啊啊！多么完美的女生啊！""呸呸呸！狐狸精！"令人难忘的还有小夜子穿婚纱追博卡的画面：战舰升空产生的巨大气流都没能掀起婚纱的裙摆，除了要赞赏这婚纱的做工着实厚重之外，还要感叹于导演竟然有将十年前《东京爱情故事》的剧情翻出来照搬照用却仍不脸红的勇气。不得不提的是，这个连喝饮料都只喝波子汽水的女孩，内心的火热毕竟还是外表无法呈现的——波子汽水是外形邪恶的禁忌饮料啊！（雪人：你那脑袋里又在想什么不正经的事情那？）

远音这个角色的设定完全是为了体现出原作者和制作人心灵的污秽。初次出现时沉稳的性格，办事情有条不紊的镇静，以及有如"请让我叫你大姐姐"般的成熟，都会给人"终于遇见可靠的人了"的错觉。不过正所谓"人不可貌相，远音不可斗量"，就在全世界的人都在思考她的旋律纹章究竟在身体哪个部位的时候，远音一掀裙子，露出了大腿内侧……的纹章！（雪人：-_-b）原本动画中的战斗都是省心又省力，BOSS出现几次都会被主角在五分钟内解决，比起某些面对敌人倒下一次站起来复又倒下再站起来脱衣服插眼睛爆发小宇宙的蟑螂来说，的确既节省开支，又不浪费时间和脑细胞。但千篇一律"哈哈哈，旋律战士你去死吧!"——"鸣响吧，我的旋律！"——用弓箭摩擦皮肤顺便搔痒——瞄准目标——射出箭引发敌人大爆炸——"啊啊啊，我不甘心！"的套路化模式，难免会引起观众的审美疲劳。但远音大腿内侧有纹章的秘密一传十，十传百，立刻成了全国皆知的秘密——观众前所未有地开始狂热期待战斗的爆发，由此可见宝洁公司做广告的确有一手。当然这个观众尤以男性居多，因为广大的女性观众还没熬过三集，就按捺不住"什么嘛！没有帅哥来的"改为看都市八点档家庭伦理剧去了。

污秽的还不仅限于远音本人，她的机甲坐骑也是同样的心态不健康。鼠语谷之篇里，蓝发少年用手指戳墙壁阻挡洪水决堤的情节本身就颇具喜感：身材瘦小的少年长得就一副《高达SEED》里尼高尔的模样；那堤坝上所谓艺术品的巨大壁画，也曾一度被质疑是不是新浪网花钱做的宣传画；用手指堵墙上的洞以控制洪水欠扁得引来了多事者的拳脚伺候——全天下的人都在叹息着这尼高尔般的少年，会不会只是个没什么出场机会的NPC，最终难逃再次被天斩的命运。随后远音的真情爆发，揭露出那少年注定是要被她骑在跨下的事实——好幸福的少年！（雪人：-_-b 为什么是他……）在最终战役里，为了要激发机甲的潜能以便在太空作战，需要主人狠狠地鞭笞坐骑。保持人类形态的少年被打扮性感的远音骑在身上，一边还要用弓不断抽打臀部，这两人被导演刻意安排成不穿衣服地抱在一起，还要在抽打声中寻找乐趣——啊啊啊！这样的东西真的不属于18禁的吗？哦哦哦！在福田利用SEED片头里摇来摇去的某女性裸体剪影挑战普及级动画极限之后，又有更令人血脉沸腾的东西出现了吗？

可可作为最后一个旋律战士加入主角阵容后，再次成功地抢夺了更多非本作支持者的注意力。生就一副天真无邪人畜无害的罗莉外表，却有着要在苹果集装箱里对博卡霸王硬上弓的勇气，再加上一出手就是三位美少年形态机甲的阔绰，更是肆无忌惮地揭发了这个女生有着欲当女皇养后宫的可怕企图。幼年时凄凉的家庭境况，培养出了可可坚强的心理……和对男人的渴望（这话说的有点奇怪……）；三位机甲少年的衬托，更是将有着F4般华丽外表的四人组合渲染得夸张豪华。直到遇见博卡和远音之后，F4正式解散，S.H.E时代终于来临……（雪人：这都是什么比喻啊？？）印在脸部的旋律纹章没有留给观众胡思乱想的空间，但可可出招时抱着根直棒长箭面红耳赤亲吻的画面，还是令某些鼻黏膜脆弱的男性观众瞬间贫血。此时如果还有人敢理直气壮地说GAINAX是四有新人的楷模典范，那便一定是经历过ELF大风浪考验的资深高人了。

正式会合后的三人，不但要把S.H.E的名号打得响亮，更要不断地突出两位女生一个爽朗一个冷漠，仅有的男生依旧有些阴郁，随后发展出要与机甲心灵相通提高同步率的剧情，则让人极端无奈地打算将这部动画的标题重新定名为《新世纪旋律战士》。射箭、爆走、思维定格一分零六秒……

即使不谈主角，动画中作为敌方的怪兽也是又拉风又有型。长着牛角和四条腿的公共汽车已经够搅乱正常人的正常思维了，牛怪大人轻轻一个

高爽	把握游戏每一秒！生命在于游戏，游戏在于运动！（以后改玩ACT）
读者资料	20岁，男，710123，陕西西安西京职业技术学院工程技术系数控专业0411班，兴趣：游戏、动漫、音乐、足球

响指便能立刻让女孩衣服全部滑落的究级技能，又足以引起鸡肉加工场老板的无限向往——“终于可以不用一根一根地拔鸡毛了！”搭乘战斗机器时惨绝人寰的尖叫仍然洋溢着受虐的享受感，鼠牛虎兔的次序排列也可疑得有照搬中国十二生肖的嫌疑；尾声部分披露出将所有少女穿着奶牛装饲养的秘密，更令许多小学生从此在“我长大了想当……”的作文命题里矢志不移地填上“奶牛场主”四个大字。

看看，数不清的邪恶都在《忘却的旋律》道貌岸然的外衣掩盖下成为一小拨人娱乐的工具；听听，道不完的污秽都在绫小路表面批判实则吹捧的文字里升华成04年末的永恒经典。这是一部打着后现代艺术幌子的真正娱乐片——不仅靠漂亮的画面娱乐了眼睛，也不单靠动听的音乐娱乐了耳朵，更通过“就那啥啥”的心照不宣娱乐了无数心领神会的主观意识。从这一点来说，GAINAX的确很上道。

上道的还不仅仅是GAINAX，即使作为深夜播放的动画也无法掩盖其独特的号召力，看准这一点随后发行其GBA版游戏的BANDAI也算得上很上道。

04年11月25日发售的GBA游戏《忘却的旋律》，正是动画版放送结束不久的纪念作品。原本以为会是一款RPG的游戏，没想到BANDAI在考虑到原作的战斗模式之后，大幅压缩其看起来有些凌乱的剧情，改以ACT的方式突出“旋律技能”这个卖点，强调了战斗的爽快感。



游戏采用了纵版闯关模式，以弓箭作为战斗武器，气槽满了就可以施展“旋律技”。画面乍一看上去颇似之前的《鬼眼狂刀》，连操作的手感都相当类似。不过比《鬼眼狂刀》更华丽的是人物施展旋律技时的动态特写，完全采用了TV动画的片段，连原声都被完整地保留下来，这种画面上的强烈冲击的确给许多刚开始接触本作的人以不小的冲击。



游戏的主角依然是博卡、远音和可可三人，同样是弓箭，但射程和命中效果都各有不同，当然远音发动旋律技时的特写仍然是许多玩家绝不错过的卖点之一。在用三位主角以普通模式各穿关一遍之后，隐藏人物黑船就会登场——连游戏中都同样阴险，这家伙果然“黑”得够彻底。

音乐方面，限于卡带容量的限制，没有能完全收录动画中用各种西洋乐器打造的充满异国情调的BGM，但至少保留了经典的几首主题配乐，音质上也算过得去。爽快的战斗缺乏难度，BANDAI显然并不打算把GBA版的游戏制作成考验高手功力的高难度ACT，但对于一般玩家和动画爱好者来说，GBA版的素质相当不错，也值得一玩。可惜的是，游戏的剧情才只发展到动画的2/3，省略了许多细节，而把关卡数目定为只有6关，一口气打穿下来难免有些意犹未尽的感觉。

虽然有遗憾，但是GBA版《忘却的旋律》还是把漫画原作极为空灵飘逸的人物形象保留了下来，在继承了动画版的细腻世界观设定之后，作为04年底屈指可数的精品ACT之一，清新淡雅的质感还是与同类型的其他作品有着很大的不同。

“问题剧”又称“社会问题剧”，是19世纪中叶欧洲兴起的一种戏剧。多以批判现实主义精神，揭露资本主义社会中某些丑恶现象，提出令人深思的社会问题为主要宗旨。不少作品宣扬了个人的叛逆精神。如易卜生的《娜拉》、《人民公敌》等——绫小路老师的文学修养提高课程到此为止。《忘却的旋律》在影射了诸如环保、人权的社会实质问题之后，留给观众的除了远音的大腿，其实还有许多发人深省的思考。能把“大腿”与“思考”联系起来——再次为GAINAX的前卫拜倒！



这是一部2004年不可错过的动画，尤其针对男性观众来说，发掘“旋律技”施展时画面充满的暗示，其乐趣已经远远超过了领悟作品本身蕴涵的哲理了。说它是艺术也好，说它是猥琐也好，关键就在于观众的喜好取向而已——当然，像绫小路这样一边擦着口水一边称赞其具有超现实艺术质感的伪君子还是大有人在的。

为了忘却的纪念——意思就是当我们面对即将到来的年关时，我们还是会有可能突然主观性失忆地忘记该还谁的钱了。但哪怕是当头棒喝，绫小路死也忘不了那掀裙子磨大腿的万种风情。

这种不屈不挠无所畏惧，就叫做“刻骨铭心”……

GET BACKERS 宠物夺还

文/深寒
责编/天意

海温来到王波儿的咖啡屋，由于是清晨，还没有顾客，只有夏实在屋内打扫。

“阿蛮和银次呢？”海温问道。“天晓得他们又在哪个公园过夜。”波儿从里屋走了出来，“你又要介绍什么怪工作？那两个人想钱可是想疯了啊。”

“波儿，你怎么这样说我啊？我介绍的工作都是很适合他们的啊。”海温亲昵的说道，“这次我可带来了一个很有趣的委托呢。”

“嗨！波儿，夏实！”银次和阿蛮扛着宣传牌走了进来。“怎么？海温也在这儿？是不是有什么委托啊？”两人一见到海温便两眼放光。

“别急，坐下慢慢说。”海温呷了一口咖啡，“这次要让你们找回的是一条狗。”

“什么？我堂堂的阿蛮大人竟然要去找一条狗？不干！我们可是有职业尊严的啊！”

“阿蛮。”银次贴在他耳边说，“我们曾经为了10日元而抢夺过玩具啊，你还记得么？”（一秒钟之后，银次倒在血泊中……）

“别小瞧了这个委托啊，阿蛮。对方可是出价一百万啊。”

“海温，委托人在哪里？”美堂蛮一下子冲过来，两眼放出金色的光芒。

“只不过是一条狗嘛，竟然有人会出这么高的价钱，真是奇怪。”银次说道。“管它许多哩！即便是它腹内藏着毒品，我也一定要把它找回来！”美堂高声喊道。

“你要是敢再说一句诬蔑爱莉丝的话，我就切下你的舌头！”一个声音从门口传来。循声望去，一位身着黑色西服的男人正站在那里，怒目盯着刚才说话的美堂。

“藤源先生，您别生气。阿蛮这个人就是喜欢说笑。”海温打破了僵局，笑脸迎了上去。

“他就是美堂蛮啊？名不副实嘛！”藤源恶狠狠的盯着阿蛮，“只会认钱和诬蔑的毛头小子，不会有什么真本事。”“大叔，可不要瞧不起人啊。”美堂点燃了一根烟，“我们可是成功率百分之百的无敌夺还小组呢。”

“是不是像说的那样，要看过才知道。”藤源坐了下来，从包里抽出一张照片递给银次。“这就是我的爱犬，爱莉丝。”

“什么啊？很普通的一条狗嘛。”银次不解的问。“唉，没时间理你这种没常识的家伙。”美堂接过照片说，“这是爱斯基摩犬的一种。性格温和，容易驯养，一旦培养出感情，将对主人极其忠心，是一种难得的好狗。”

“很好，没想到你也懂狗。”藤源的表情露出了点赞赏，“爱莉丝就是这样，它陪伴我许多年了，对我来说有一种特殊的感情。每次出来散步，它总是围着我的身前脚后，从不远离，没想到……”说到这儿，藤源显的有些落漠。忽然他叫道，“一定是他们！不会错的！”

“是谁？”美堂问道。

“石川宠物店，你有听说过么？”

“你怎么能肯定是他们下的手呢？”银次问。

“不，我只是猜测。因为我在那之前见过这家店的捕狗车，之后不一会儿爱莉丝就不见了。”

“大叔，没有证据不要乱猜啊！会惹麻烦



的。”美堂笑着说。

“无论如何，请你们一定要到那家店看一看，我相信爱莉丝就在里面，一定不会错的！”

“好吧，为了一百万，这个委托我们接了。”美堂和银次站起身来，“如果大叔你的猜测没有错的话，就在家等着你的爱莉丝回来吧！”



石川宠物店里，两人正在宠物食品专柜前面乱逛。

“阿蛮，怎么这些宠物食品比人的食品还要贵啊？”银次在庞大的货架前目瞪口呆。“可恶的电力小鬼，我们是来找狗的，谁让你来挑狗食啊！”美堂扯着银次的耳朵骂道。

“先生，请问你们有什么需要帮忙的么？”一位店员走过来问。

“我们要找爱莉丝！”银次在阿蛮的腋下说道。

“闭嘴！本大爷要买狗，你们这里最名贵的狗在哪儿？”美堂捂住了银次的嘴。

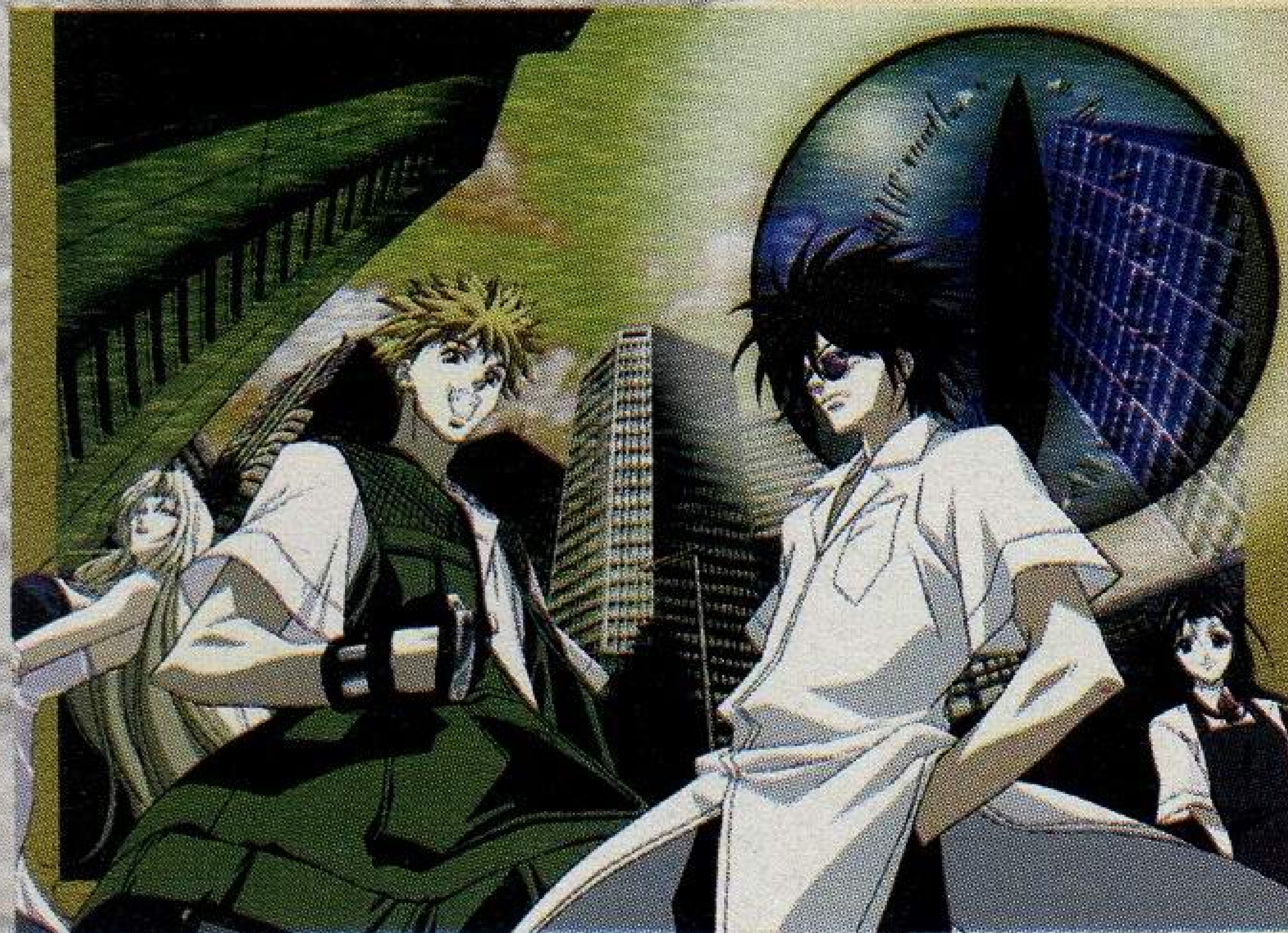
根据店员的指示，两人来到了二楼，卖狗专区。屋子里摆满了各式的宠物笼，装着的全是非常有名的狗。

“哇，阿蛮！这只狗的售价若是折算成鱿鱼串烧，足够咱俩吃到撑死了啊！”银次指着一只笼子上的标价。

“别显示你的运算才能了。银次，看看我们遇到什么熟人了。”美堂说。

银次转过身，“剧毒淑女”工藤卑弥乎正站在不远的地方。“别大惊小怪的，看来我们是有相同的目的了。”卑弥乎走了过来。

“卑弥乎，你不是抢夺和运送的专家么？什么时候变成了夺还专家了？”银次好奇地问。“我来的目的，就是要将我委托人的宠物，从这家店抢夺回去啊！”卑弥乎说道。



三人在屋内转了一圈，却并没有发现要找的东西。“怎么没有啊？是不是藤源先生搞错啦？”银次抱怨道。“不会有错的，我的委托人亲眼看见这家店的车抓走她的宠物的。那些抢来的东西，一定就藏在楼里的某处。”卑弥乎说。

银次犯愁了，“这里有很多屋子，到底应该到哪里去找啊？”

“刚抢来的东西，怎么会急着出售呢？至少要等到风平浪静时再拿出来吧！”美堂看着一幅挂在墙上的楼内布局图说道，“要找，就直接去找这家店的老板三赖石川吧。”

三人前往经理办公室的路上，卑弥乎将自己掌握的情况简单的叙述给两人听。卑弥乎的委托人在两天前被抓走了心爱的宠物猫，于是雇卑弥乎来这里抢回那只宠物。卑弥乎虽然知道店员们偷贵重宠物的事实，也查到了这家店的地址，却无法弄清那些宠物被关在哪。

“这店里一定有一处隐密的地方，供石川藏匿宠物。”卑弥乎说。

三人来到了经理室前的走廊，一位保安人员拦住了他们。“请问你们有什么事？我是这家店的保安主管，有什么事可以对我说，我负责传达给老板。”他神情冰冷的挡在门口。

“我们有些难解决的事要找石川这头蠢猪谈谈，识趣的便让开吧。”美堂点燃了一支烟。

“别以为我是吃素的。”主管从腰间抽出了一根电击棒，“我的工作是负责保证老板的安全，想在这里闹事，我绝不会坐视不管！”话音刚落，

赵杰	每当我考研复习的快精神崩溃时就会拿出PG，PG是我最好的精神食粮。
读者资料	24岁，男，210095，江苏南京农业大学154号信箱，兴趣：听音乐、玩掌机、动漫、羽毛球



他已经飞身窜向美堂，手中的电击棒“啪、啪”地响着朝美堂击去。

猛然间，一只手握住了主管的手腕。主管“呀”的一声，手中的电击棒落在了地上。出手的不是别人，正是银次！主管惊愕的盯着他，“你……你也藏着……电击……”，银次的电击使他无法将话说完整。“随你怎么想好了。”银次一用力，击的他昏迷了过去。“好好睡一觉吧！”

跨过主管的身体，美堂一脚踹开了办公室的门。屋内，石川坐在桌子后面正对着他们。“欢迎，夺还专家们。”石川微笑着，“我料到一定会有人来的，却没料到是你们。”

“你把抢来的宠物藏在哪了？”卑弥乎质问。

“唉呀呀！”石川摸了摸头上稀疏的头发，“抢？小姐，不要说得那么难听嘛。你们也看到了，我的商店生意很好，每天都有许多人能买到他们满意的宠物。那些小动物经过我的装扮，都变得更加漂亮了呢。它们既给顾客带来欢乐，又给我带来了利润，这要比一生都侍候一个主人，一味的愚忠至死要好的多吧！”

“别再为自己的罪行找借口开脱了！”银次打断了他的话，“你考虑过动物们的感受么？你考虑过它们真正主人的感觉么？多年真挚的感情，被你的一个私欲破坏了，他们的伤痛你能体会的到么？我们来这里就是要替那些内心受过伤的宠物和主人们把应有的快乐抢夺回来！”

“说的还真是好听呢。”石川笑道，“你们只不过是受人之托吧，收了钱财，就要替人办事，就只有如此吧。你们的报酬是多少？我可以出三倍的价钱，只要你们不插手这件事。”

“不错的条件啊！”银次的眼睛又放光了。

“刚才那番激昂的话是谁说的啊！”卑弥乎一拳打了过去。

“卑弥乎说的对。银次，你怎么能这么没有原则呢？”美堂推了推墨镜说道。“阿蛮？”“三倍的价钱太没吸引力了啦！起码要五倍啊！”（卑弥乎晕倒）

“呵，你们还真是有趣啊！”石川望着他们，“那我就同意吧，给你们五倍的钱，可以了吧？”

“开玩笑的啦！大叔。”美堂说道，“看到你那秃头，本大爷就感觉很不爽呢。如果我们按你说的做，以后还怎么在新宿混饭吃啊！”

“算你还有点良知。”卑弥乎在一旁说道。“少罗嗦！石川，快把你两天前抓的一条爱斯基摩犬交出来吧！惹火了我们闪灵二人组，那可不是闹着玩儿的啊！”美堂指着石川说。

“为了一条狗，竟然愿意放弃巨额的金钱，世上还真有这样的蠢人啊。好吧，我就将那条狗还给你吧。”石川说着便按下了一个按钮。一颗闪光弹突然从桌子上弹起，在空中炸裂了。银次三人来不及闭眼，一时间被晃的什么也看不见了，却听见屋内有一个声音喊道：“逃跑啦！逃跑啦！”

当三人的视力恢复的时候，房间里已经不见石川的踪影了，只有一只鹦鹉在一根竿子上乱叫个不停。

“闭嘴！你这绿脑壳！”美堂冲着它喊。“闭嘴！闭嘴！”它又开始重复这一句。

“别理它了，阿蛮。快去追石川那家伙吧。”



黄侃	再也不忍心玩《触摸瓦里奥制造》，它不愧为触摸屏杀手称号，强烈期待《马里奥赛车DS》。
读者资料	17岁，男，430062，武汉武昌区新河街华兴里8-14，兴趣：打球、骑车、玩



银次已经转身朝门口冲去。“等等！”美堂叫住了他。在鹦鹉站着的竿子上，有一颗很小的按钮。美堂按下它，“唰”的一声在旁边的墙上打开了一道暗门。鹦鹉又开始喊“逃跑啦！逃跑啦！”

“石川一定是从这扇门逃走的，”卑弥乎检查着那根竿子，“他按按钮的时候，鹦鹉便条件反射般的乱叫，这只绿脑壳还真是有用呢。”

“那我们快走吧，别让那家伙跑远了。”银次第一个冲进门内。“哈哈，我果真是超级无敌，横行天下的阿蛮大人啊！连这种事都能发现！”

“少臭屁了，你这个海胆头！”卑弥乎随即也进入了暗门。

“再见！绿脑壳！”美堂进门时冲着鹦鹉喊。

“再见！海胆头！”鹦鹉回应他。

“石川这家伙，看来是早有准备呀！”三人此刻被二十几个店员团团围住。“他的脑子一定是坏掉了，以为用这些杂碎就能阻住我们夺还小组，还早一百年啊！”美堂一拳打飞了一个冲上来的打手。

“催眠香！”卑弥乎将香水散布在四周，所有的敌人全都睡了过去。

“别浪费力气，重头戏还在后头呢！”

“有你这个剧毒淑女在身边，还真是省了不少事呢。”美堂说，“石川，你就乖乖的躲在窝里等着我们吧！”

三人继续前进，道路却分成了两条。“阿蛮，该走哪条啊?”银次问。“你和卑弥乎走右边的，我走左右边的。”美堂想都没想。

“你一个人?”银次迟疑了一下。“放心，我们可是新宿的不败组合，有什么事能难倒我们啊?”美堂拍了拍银次的肩膀。“快走吧，别让到手的一百万飞走了。”

道路逐渐变成了楼梯，美堂一路上丝毫没感到阻力，很轻松的打倒了阻碍他的敌人。楼梯的尽头是一间大厅，黑漆漆的什么也看不见。

“出来吧，不用再藏了。你的气息早都暴露了你的位置了。”美堂点燃了一支烟。

“果然瞒不过你啊，”一个男人从角落中走了出来，“不管你多么强，在我保护专家面前也是一定会败的。而且在黑暗中，你的邪眼也没有用吧?”

“啪”的一声，美堂按下了墙上的开关，灯光将屋内照得通亮。“你在那里胡说些什么啊?开关不就在这里嘛！”美堂笑道。

“你，你竟然能在黑暗中找到开关的位置，破坏了我的黑暗作战计划！”保护专家吓的连连后退。

“笑死人了，灯的开关都会设在入口的旁边吧?是你太白痴了，竟然还称做什么黑暗作战，你在耍宝啊?”

“没关系！只要防着你的邪眼就好了，其它的都不算什么！”保护专家将手指放在嘴边，“看我‘虫笛’的厉害！”

哨声过后，房间里响起了“嗡嗡”声。近百只蜜蜂聚集在保护专家的前面，挡在两人之间。

“哈哈！有这些蜜蜂的保护，你的蛇咬便威胁不到我啦！”保护专家笑道，“去吧，蜂群！将这个男人消灭吧！”



林森	以不变应万变，你们的排版再怎么变，我的热情永远不变！
读者资料	18岁，男，430034，湖北武汉第四中学高三1班，兴趣：篮球、掌机、电脑



“太天真了，”卑弥乎笑道“还想用同一招伤我么？”随即一闪，躲过了匕首，却突然有四只强有力的手从背后擒住，使她无法动弹。

卑弥乎回过头，想看清是什么人在压制着她。可是她看过后便感觉脊柱冰凉——那根本不是什么人，而是两具人形的模特！

“哈哈，上当了吧！”一个男人走了出来，“我的能力就是能够随意操纵无生命的物体，因此被人们称为‘悠闲的操纵士尺泽’！”

那男人来到卑弥乎跟前，身后还跟着十多具假人。

“哼！”没想到你还有这么多方便的能力啊。”卑弥乎冷笑到，“平时摆在店内的模特，到你手里却成了杀人的凶器。”

尺泽显出了惊愕的表情，因为他看到卑弥乎身后的假人，表面的颜色开始褪去，把着卑弥乎的手指也开始崩裂！

“这是？”尺泽吃惊的问。

“腐蚀香！”卑弥乎说。“它可以腐蚀你的皮肤，侵蚀一切沾到的东西。不小心吸进身体的话，可不是好玩儿的啊！”卑弥乎挣脱开两个假人的束缚，“尺泽！你有大麻烦了！”

尺泽连忙跳开，指挥身后的假人上前进攻。顿时，卑弥乎陷入包围之中，无论怎样都无法突围。

“混蛋，想不到这些假人有这么快的速度！”

“他们受我的意识控制，是完美的战斗机器，任何人在它们的围攻下也要惨败！”尺泽叫道，“去吧，杀死她！”

此时卑弥乎的体力已呈不支，面对十几名假人的围攻，躲闪已来不及了。

“火焰香！”一团巨大的火焰卑弥乎向四周爆散开来，所有假人在一瞬间被烧成了灰烬。

卑弥乎喘着粗气，跪在了地上。这时一支手扼住了她的后颈，尺泽就站在她背后！

“小姐！”尺泽笑道，“你忘了还有我啊。”

“银次！”卑弥乎抛出一支玻璃瓶，在银次的

蜂群向美堂扑来。他脱下上衣，用力一兜，将蜜蜂全部荡开。“邪眼！”保护专家慌忙用手遮住双眼。没想到美堂已窜到他跟前，一记蛇咬便结束了战斗。

“笨蛋，那么珍贵的邪眼我怎么会用来对付你这种肉脚啊？你都弱的让我发困了。”美堂拾起衣服，在蜂群的追赶下逃出了这个房间。

另一边的楼梯上，银次和卑弥乎一次又一次的被众多的敌人阻住。

“虽然很弱，但是如此的络绎不绝还真是很累人呢。”银次用电击弹开冲上来的敌人。“就是啊，我的催眠香都要用完了。”卑弥乎说着抽出了退化香。在场的十几人无一幸免的被香味笼罩，智商退化为零，蹲在地上猴子似的叫着。

“不懂得珍惜生命的人，回到人猿再重新进化吧。”卑弥乎盖上瓶盖。“吱，吱！”一阵叫声从脚边传来，原来是银次发出的声音。

“笨蛋！连你也变成猴子啦！你这个单细胞的白痴还真会惹麻烦。”

就在卑弥乎要动手为银次解毒的时候，一把匕首飞了过来。她猛的一闪，不过已经晚了，匕首擦肩而过，划出了一道深深的伤口，血流如注。

“嘿嘿，求生的意识帮你逃过了一劫呢。”一个声音从走廊深处响 起，“下次可没有那么好的运气了。”“唰”又一把匕首疾飞而来。





旁边摔得粉碎，里面的气体溢了出来。与此同时，尺泽的一记手刀切中了卑弥乎的后颈，使她失去了知觉。

“仔细一看，你还挺有魅力的嘛，杀了怪可惜的。”尺泽奸笑了起来。

“你在那里说什么呢？你这个混蛋想对卑弥乎小姐怎样啊？”一个声音从背后传来。

尺泽回过头，却没有发现什么人。银次突然在他面前出现，一拳击中了他的下颚。尺泽像捆稻草似的飞撞到了墙上，倒了下去。

银次扶起卑弥乎，“伤害卑弥乎的家伙，你是不是不想活啦？”“一个白痴小鬼凭什么在这里说大话！”尺泽从地上爬起来，驱使几具假人的残体向银次飞去。银次一扬手，空中出现了几道电弧，将飞来的残体击的粉碎。

“什么？” 尺泽吃了一惊，“竟然会放电？”

银次抬起手指着尺泽，他本能的转身逃跑。“落雷！”一道巨大的电光击中了尺泽，击得他全身焦黑，倒在了地上。

“永远都不要对美女出手啊，小心遭天谴。”银次背着卑弥乎走出了房间。

银次推开门，一个人站在门后。“十万伏电击！”银次闪电般出手。

“啊！”一声惨叫，“死银次！想电死我啊！”美堂甩着手大叫道 。

“阿蛮！原来是你啊！我还以为是敌人呢！”银次放下卑弥乎。“怎么回事？卑弥乎！”美堂摇晃着昏迷不醒的她。“没事的，只是晕过去啦，对了，这是什么地方？”

美堂站起身来，“看来是到了石川最后的藏身之处了呢。”放眼望去是一条长廊，只有长廊的尽头有一点灯光照亮了一扇铁门。“带上卑弥乎，由本大爷开路，去把丢失的宠物们抢回来吧！”

三人来到门前，美堂刚要伸手开门。“砰”的一声铁门炸裂了开来，三人连忙躲到门旁。

一阵烟雾过后，一个声音传了出来，“哈哈！几只臭虫，竟然到这里来了，真是令人恼火啊！”是石川的声音，“什么保镖、打手，全是废物！到最后还是要靠我的散弹枪来解决！”他端着枪在屋内咆哮着。

“阿蛮！你没有事吧？”银次看到美堂的右手在流血。“没事？当然有事！一只手差点报废了。”美堂忍着痛说道 。“银次，我们不应该再耽搁下去了。不过是一条宠物狗嘛，竟然浪费我们这么多时间，太丢脸了。”

“就是啊，”银次放下卑弥乎，“波儿已经泡好咖啡等着我们了吧，再不回去就要错过晚餐了。”

“喂，臭石川！快把爱莉丝交出来，我们还可以考虑饶你不死！”

石川冷笑了几声，“我不晓得哪一个是什么爱莉丝，不过它们全都在我身后房间里，有本事就过来取吧！”

“既然确定了目标，一切就都好办了。”美堂说，“银次，看你的了。让他明白惹火了比他强很多的人会有什么下场 ！”

银次打量着走廊内灯的开关，“剩余的电量足够了吧。”他一挥拳打碎一处开关，“看我的超强电击！”强大的电流注入整栋楼的线路，一时间使所有的用电器全部被烧毁，整栋楼随即陷入了黑暗之中。

“可恶！竟然破坏了照明线路！”石川攥紧枪。





的巨齿。喉间不断发出恶狠狠的吼声，让人感觉这不是人间应有的东西。

石川的双腿灌了铅似的一动也不能动，只能怪叫着射出枪中的最后二颗子弹。子弹打入狗的身体，却又从后方射出，那狗好像丝毫不受影响！那畜生两条后腿奋力一蹬，猛的扑了过来。巨大的身躯将石川压倒在地，前爪就按在石川的胸口，一张巨嘴毫不留情的咬了下来。

“滚开！滚开呀！”石川本能的用枪去挡，想不到钢制的枪身喀嚓一声被狗咬得粉碎！狗呼出的气息吐在石川的脸上，他感觉好像被烤焦了一般。

再也没有什么可用来阻挡的了，石川嗅到了死的气息。恶犬已经张开了它的巨口，再一次狠命的咬了下来。“不要啊！啊！啊！啊！”

“时间到！”一个声音响起。

霎时间，火焰、恶犬、鲜血全都消失一空，只剩下美堂手中火机的一点火光还在闪动着。“你做恶梦了吗？”美堂问道。

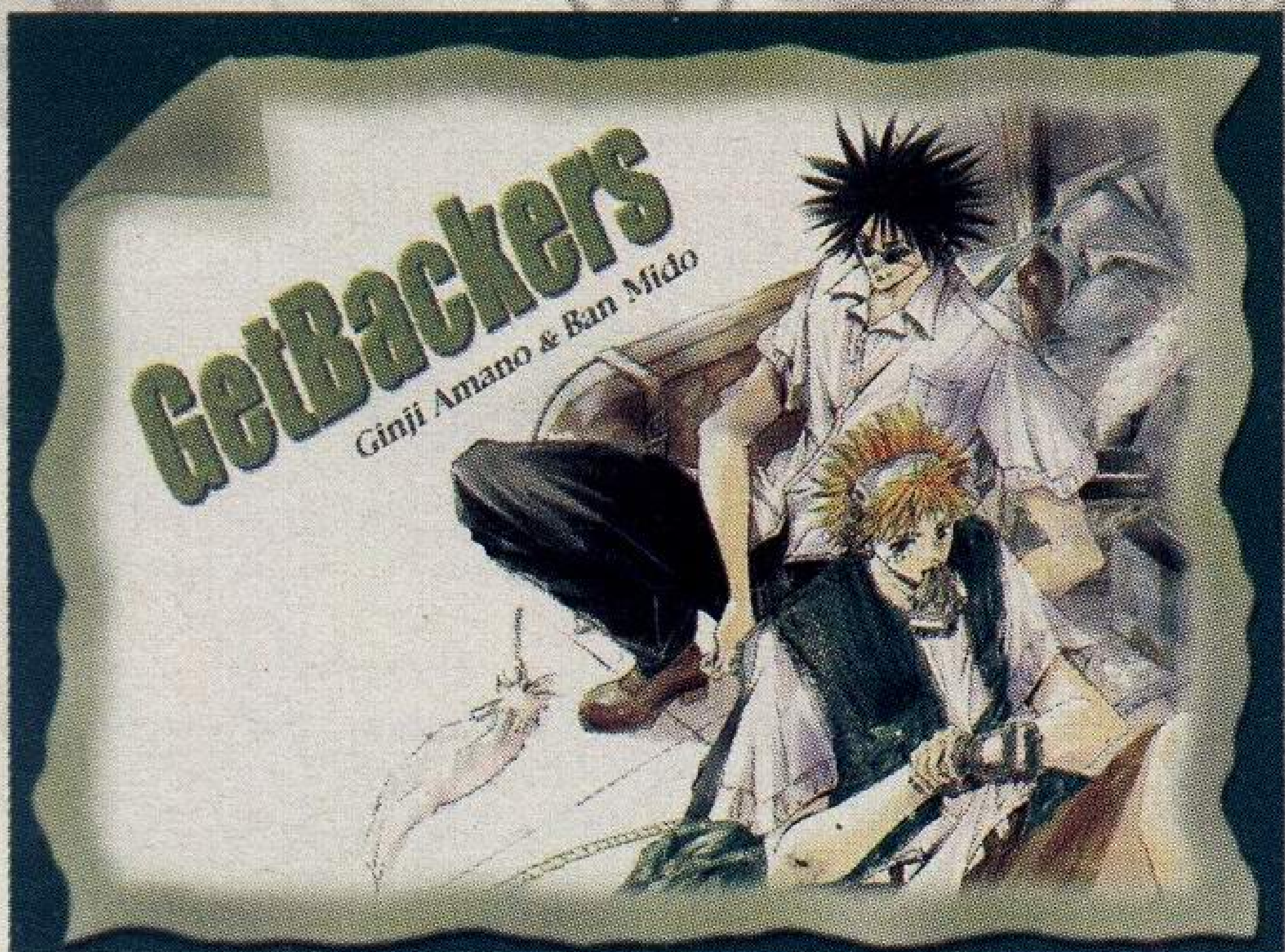
石川跪在地上，嘴巴无意识的张着，冷汗浸透了他的衣服，枪被丢在了地上。刚才的影像依然在他的脑海中播放，也许永远都不会抹去了。

“臭虫们！给我出来！”

“嚓！”一点火光亮起，是美堂在用火机点烟。“别急啊，秃头的大叔，好戏还在后头呢。”跳动的火苗映出了美堂的面孔，一闪一闪的甚是可怕，特别是那双眼睛，仿佛闪烁着毒蛇一般的光芒。

“滚开！不要过来！”石川扣动了扳击，“砰！砰！砰！”三粒子弹射入了美堂的体内，鲜血立刻从弹孔处迸了出来，溅得满地都是。美堂瞪大了眼睛慢慢的倒下，手中的火机掉落在地上，迸出了几点火星。火星沾到美堂的血液，竟然引起了火焰！几尺高的火苗异常旺盛，随着血的流淌蔓延了整个屋子。

石川被火焰围在中间，烤的焦头烂额。他慌乱之中向门口跑去，还没等跑出几步，房间里回响起狗的低吼声。石川汗毛直竖，定睛向门口望去：一条巨大的恶犬正站在那里！这条狗足足有牛那么大，铜铃似的眼睛，通红的冒着凶光，全身被火焰所包裹，巨大的下颚露着一排长而锐利



门内不断传来爪子的抓挠声和狗的叫声，美堂摸索着将锁打开，“好了！爱莉丝，叔叔接你回家了！”

还没等美堂用手拉门，门被一股巨大的力量撞开了，几十只动物：猫、狗、獾、鸟一股脑的涌了出来，将美堂撞倒在地。

“这些该死的宠物，看我不把你们煮着吃！”美堂从地上爬起来。

突然，一阵哨声响起，动物像是事先商量好了，又一起从美堂身上踏着冲出了门外，消失在黑暗之中。

“阿蛮，你没事吧？”银次的声音。

“这些死狗和死猫，老子绝饶不了它们！”美堂咬牙切齿的说道 。

“你们的工作完成的还真辛苦呢，又是停电，又是被狗踩的！”

殷晓波	学习之余不忘记GB一会儿，休闲之余不忘记PG一会儿。
读者资料	21岁，男，215634，江苏张家港金港镇东海粮油工业（张家港）有限公司，兴趣：玩GB、睡觉

“卑弥乎？你醒啦！”银次高兴的问。

“废话，这么吵，想不醒也不行啊。”卑弥乎说，“石川怎么了？刚才叫得那么惨。”

“他做了一个好梦呢。现在就让他呆在这吧，一会儿会有警察来照顾他的。我们赶紧要办的是把狗找回来，到手的一百万可不能让他飞走啊！”

美堂站起来，向门口的方向走去。“唉哟！倒霉，又撞墙壁上！”

三人来到商店门口的时候，各自的头上添了好几个包了。

“唉呀呀！你们真该换个作战方式了，毁坏电灯虽然可以获胜，但是对自己的行动也不方便啊！”

“海温小姐还有委托人？”银次惊奇的发现，藤原先生和海温已经站在门外等他们了，身边还围着刚才跑掉的那些宠物，爱莉丝也在其中。

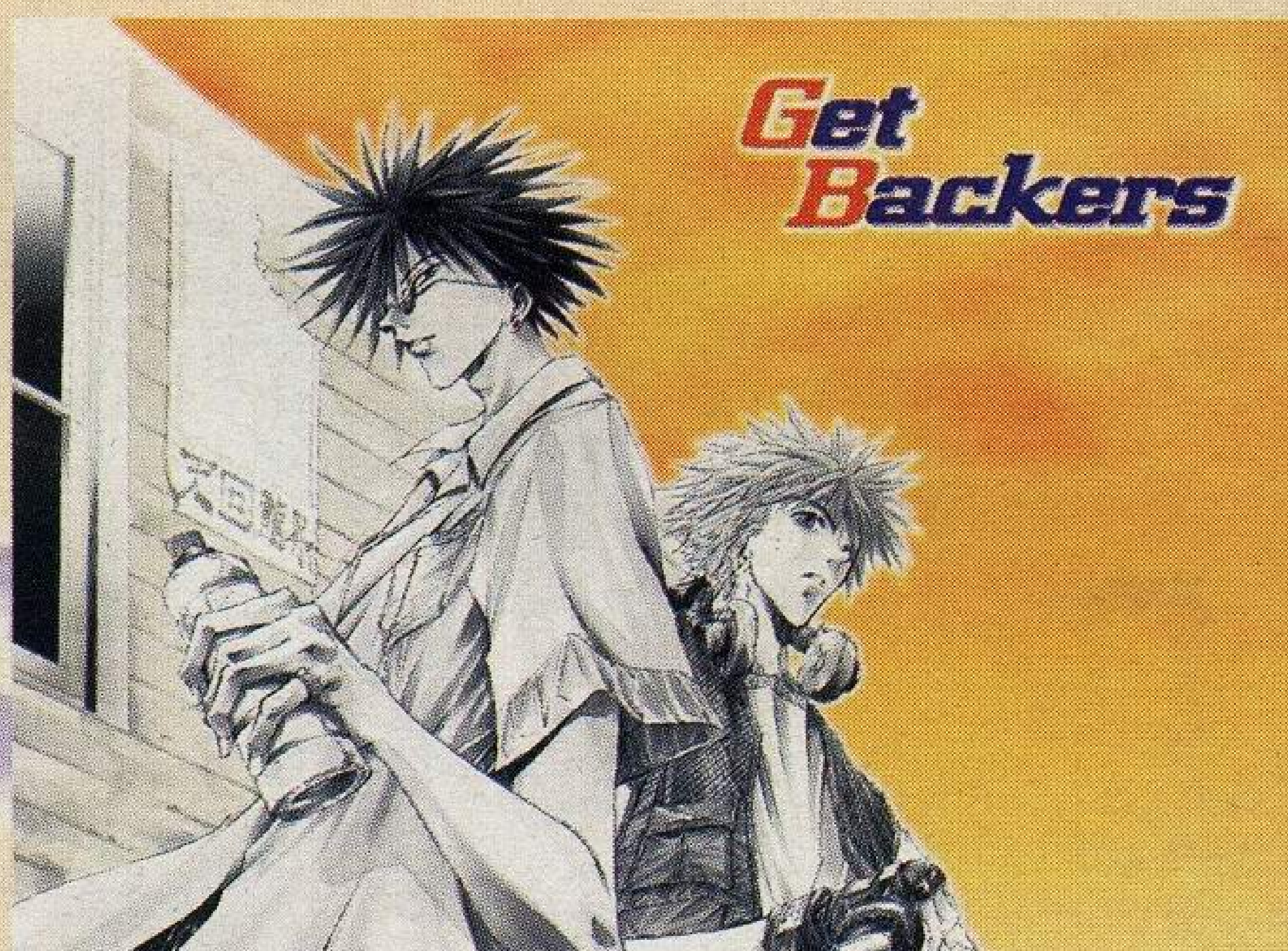
“藤原先生，”银次说道，“我们已经完成委托了，该把报酬给我们了吧？”

“等等，银次！”美堂拦住银次，“士度！露出你的真面目吧，一听到刚才的兽笛声，我就知道是你了。你穿西服的样子还真难看呢！”

“嘿嘿，什么都瞒不过你啊。”藤原先生在脸上揉了几下，一层“肉粘土”掉了下来。

“士度！”银次喊道，“怎么会是你，海温小姐这是怎么回事啊？”

“士度说是要测试一下美堂的实力，看他是否有资格和银次在一起。于是便找到我，计划了



这次的事情。”

“那你认为怎么样啊？是不是对我这个里新宿的无敌男人佩服得五体投地呢？”阿蛮说，“要是那样的话，我就只收你三倍的报酬好了。”

士度笑了笑，“报酬？你在说什么？别开玩笑了。爱莉丝和这些宠物可都是我用兽笛召唤回来的啊，你根本就没完成任务，凭什么谈报酬啊？”

“你这家伙！从一开始就算计好了，不想给钱啊！”美堂喊道。

卑弥乎对海温说：“他们两个人还真是不幸啊，这次又被人给整了！”

“耍猴的！你竟然算计本大爷，我非要了你的命不可！”

“阿蛮……”

张潇逸	我和朋友各拿一千对BOSS说：“卖我们一人一台NDS吧。”BOSS答：“我把NDS掰开，你们一人一半吧。”我俩当场倒地……
读者资料	14岁，男，450003，河南郑州金水区红专路124号，兴趣：玩NDS、看PG

在心灵的世界中呐喊
关于《FFTA》

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
ファイナルファンタジータクティクスアドバンス



玩过了那么多掌机游戏，最难忘的，还是《FFTA》吧。

第一次似乎是从某本杂志上得到的印象，某个资深美佬游戏人不无感慨地宣称《FFTA》是他那一年最难忘的GBA游戏。其实不用这个家伙多费唇舌，“最终幻想这个头衔随便怎么安放都有响当当的分量，然而对这款被老外赞不绝口的作品，多少有了几分好奇。美国人喜欢的口味么——脑海立刻闪过《FFX-2》，劲歌热舞、帅男、美女，如果真是这般风格，那它能在GBA上风靡到什么程度还真是让人期待。

然而一打开GBA开关就发现和现实的出入，没有演唱会的喧嚣，第一眼就是清爽。平凡的小城，轻盈的落雪，行人们匆匆穿街过巷，汽车柔和的灯光。几个生活片段，FF醒目的标题。进入游戏后更是诧异，居然是一群小孩在唱重头戏，主角长了一张智商不高的脸，副主角一看就是软脚虾，那个女孩子固然抢眼，但让人第一时间就可断言没有爱情的戏份。大伙儿机缘巧合地搞到一本古书，又鬼使神差地被吸了进去。这恶俗的剧情不晓得在动漫中见过多少次。并不出色的开头——这就是《FFTA》给人的第一印象。

随后就同马修开始了征程。“FF”系列经典的风格被渲染的淋漓尽致。圆滚滚的莫古利，妖艳的维埃拉兔女郎，自尊颇强的邦加族蜥蜴……错了，邦加族战士，以及温吞的恩莫法师。我们一起陪伴着马修，以社团的名义穿行在FF的大地上，倒也不亦乐乎。

最初，男孩子不过把游戏般的生活当作一个梦境，相信自己会在某一时刻突然醒来，然后刷牙洗脸，伸伸懒腰，重新以“转校生”的身份奔向学校，然而一切都像个天大的玩笑，他在异世界中又偶然遇到了昔日的同伴，终于知道了真相。

知道了真相又怎么样呢？

看着丽兹以女战士的身份挺起胸膛；看着缪特因重获母爱而不再悲伤；自己可怜的弟弟终于抛弃了轮椅，像个正常孩子般跑着跳着，还有自己，有那么多亲密的伙伴，光荣、快乐。这的确是幻想，可这样的虚幻，不正是美梦成真的感觉吗？

所以当他说出离经叛道的话语时理所当然地收获了一众白眼，把背叛的观点说得那么冠冕堂皇，连屏幕外的我们都觉得匪夷所思。“回到昔日的世界”，且不提可能性有多渺茫，至少对他人的伤害在所难免！丽兹会受他人诽谤，缪特要面对失败的家庭，罗纳德也许一生都无法站起来。你懂什么——无论朋友还是亲人一律怒目相向，愤然质问，马修无语。

正是理解那份痛苦，才会选择这条道路。

我们没法不变得坚强。

当水晶被逐一收回，当马修的努力即将成真，众人也开始对日复一日的报复感到疲惫，罗纳德理解了哥哥的心意，“我不会帮你！”——丽兹的口气依旧强硬，但她也默默地让出了监守的路口。莫古利无限留恋的牵着马修的衣角，他知道自己即将失去这个朋友，只剩下远比他人顽固的缪特了。当马修冲破重重险阻来到最终的宫殿，当身为元凶的幻想依旧等着缪特的答案，软弱的男孩终于迈出了坚强的第一步，把心底的话



梁琇鲲	如果世界上没有了任天堂，也就没有了玩游戏的人，任天堂是可爱的，更是伟大的。
读者资料	18岁，男，230051，安徽合肥水泥研究设计院6#503室，兴趣：任天堂的游戏、音乐、电影、足球

大声说了出口

“我，想回去。”

天空降下奇异的花朵，宛若梦幻，丽兹默然驻足：“……干的好，马修。”

在维埃拉族真诚的祝福中悄然离去。罗纳德来不及与伙伴们告别就匆匆冲出终点——他跑的很快，完全没有想到自己今后再不能跑的这么快，“幻象”像真正的母亲般安慰着缪特，然后在阳光下蒸发成雾霭，马修和莫古利紧紧相拥。时候到了……

“也许这个世界会永远存在下去，只要我们希望。”

然而幻想终归是幻想，无论加以何等殷切的希望，随意不得不收获一个如此无奈的结局，在孩子们转身的刹那，世界破碎成一千片水晶，酒吧中不再有维埃拉女郎的轻歌曼舞；森林中不见邦加族战士矫健的身姿；书籍累上浮尘，恩莫族学者不知消逝于何处；我希望平原上小巧的莫古利会探出头来，可是没有……



满浸着无奈与遗憾，不愧是最终幻想，然而故事终结时没有人会激奋，更没人会指责，因为所有人都被感动了，没有豪言壮语，没有涕泪滂光，依然是平凡的世界，但他们已经成长，当丽兹不再为白发烦恼，当罗纳德不再为腿疾忧伤，当马修和缪特在晴朗的雪原下放声大笑，这一刻世界都在侧耳倾听。这就是《FFTA》不是幻想，不是传说，而是成长，每一分，每一秒，脚踏实地变得坚强。

在这个感动已逐渐凋亡的信息社会，在FF系列越来越依靠悲苦的爱情和突兀的死亡来榨取泪水的今天，真感谢还有《FFTA》，朴素、自然、平淡如水，隽永如诗。我们何尝没有经历过失落的时刻，执迷的年龄，何尝不是像马修一样从一次次伤害中振作振作再振作，直到某一天，忽然发现自己已成熟得可以独当一面，可以自豪地在新的世界中放声呐喊。这属于自己的平凡人生，虽不及《FFTA》中离奇，然而无论游戏还是现实，这成长的岁月，大家都是相同的。

感谢《FFTA》，感谢SQUARE-ENIX，感谢马修和他的伙伴们。

文/高珊　责编/天意

鱼和熊掌的选择



随着PSP和NDS的发售，索尼和任天堂的掌机大战终于拉开了帷幕。一方凭着超高的硬件性能和各种多媒体功能吸引着大量追求时尚的青年，而另一方则以其独特的游戏性和群众基础占据着掌机市场的半壁江山。现在看来，两部主机的价格都不算太贵，甚至可以说是超值。但是如果真要将这两者通吃，对于普通玩家来说可以说也的确不太现实。于是，很多人就开始犹豫起来，徘徊于索尼的高科技和任天堂的创意性之间。下面就发表一些本人的看法，希望能让读者们尽快摆脱鱼和熊掌两难选择的处境。



首先，作为一部掌机，便携性乃是最能体现出与其它主机的不同之处。能够随时随地拿出来过一把游戏瘾是掌机的一大诱人之处（至今还记得上课时玩GB被老师发现而罚站墙角的经历）。而眼下的PSP和NDS在这点上做得都不很令人满意。较大的体积和重量都与掌机的理念背道而驰（看来以后上课再也不能玩掌机了），不过

李超	《掌机迷》，手里捧着的是你，脑海里想着的是你，心里爱着的还是你。
读者资料	19岁，男，075100，河北宣化区第一中学高三3班，兴趣：打机

话说回来，PSP玩的是高端。对于一台既能玩游戏又能作为MP3和视频播放器的多媒体产品来说，集光驱和4.3英寸大屏幕为一体的PSP体积已控制得很好了，再小的话硬件能力就会受到影响。而NDS在这一点上稍显美中不足。



随后说屏幕。任天堂追求游戏性无可厚非，但到了现在，游戏的画面也变得越来越重要。毕竟画面和游戏性相结合才是两全齐美的选择。不难看出索尼这次在画面问题上处理得非常出色。4.3英寸的大屏幕和170度的视角的确使人感到震撼，能够在掌机上体验到画面效果直逼家用机的游戏是一件让人兴奋的事情。而NDS触摸屏的设计是很有创意，但要说画质，就显得比较普通了。液晶屏的触摸解析度，发色数和可视度都比PSP低了一个档次。不过这个问题也不是怎么严重，玩过GBA的人就应该清楚了解到这一点。因为NDS的背光屏幕和GBASP比起来有着质的飞跃。既然谈到了屏幕，那就不得不提一下坏点这件事。此次掌机之战所存在的最令人关注的问题就在此。本人不仅听过NDS存在坏点，而且也见过不少这样的机器，甚至朋友的一部PSP上竟有3个坏点之多。而两大公司都说是无法避免的现象，这就让人难以理解了。看来不久前E3展时候就被料想到的液晶屏供货问题也真的暴露了出来，只不过不是反映在产量不足上而是直接影响了产品的质量。对于这样的棘手的毛病，玩家们也只好在购机时仔细检查而以防万一。

至于电池使用时间应该没有太多的悬念。动用了1800毫安时超大容量锂电池的PSP在使用时间上让大多数玩家松了一口气，对于硬件性能如此强大的PSP来说，4-6小时的时间已让人相当满意了，NDS的6-10小时也足够让“掌机迷”们躲在被窝里玩一个通宵（可别累坏了眼睛哦!）。不过PSP的确有一个问题值得让我们再三思考后再确定要入手，那就是过长的读盘时间。一个游戏十几秒的读盘时间无疑是一个令人头痛的现象。也许在家用机上有这样的情况不怎么重要，可PSP毕竟是掌机，如此长时间浪费在等待读盘上面，就难免会让人反感了，而以卡带作为储存媒体NDS就没有这样的麻烦，开机之后马上就能进入游戏，这正是掌机的一大好处。

最后，最重要的方面在于软件。作为一款主机，其游戏的素质决定着主机的命运。WS不就是一个很好的例子么，人家的硬件能力比GB要高出一截，电池使用时间也长得出乎人意料，可最终还是败给了任天堂，这就是没有能够吸引玩家的好游戏所造成的。而把目光转向NDS，它兼容性的优势很快地体现了出来：前面有不计其数的优秀GBA游戏作基础，比如《口袋妖怪》、《赛尔达传说》等大作，后面还会有更多发挥NDS触摸屏，双屏优势的新游戏，《银河战士》就打破了掌机上做不出令人满意的FPS游戏的传统。跟着老任走就不怕玩不到好游戏。而PSP的玩家就没有那么幸福了。在PSP刚问世的一段时间内，可以看到除了从PS系列上移植而来的游戏之外，就只有一些PUZ类型的小游戏，想玩原创作品至少也得再等几个月，而且这些游戏基本上和家用机上的游戏是不会有太大的差异的，没有新意可谓是PSP的一个弱点。因此在游戏软件方面，NDS占的是绝对优势。PSP功能再强大也无法掩盖住优秀原创游戏短缺这一不足之处。

说了这些，希望能对不知哪一部主机更适合自己的读者有一些帮助，并且提醒大家：该出手时就出手。毕竟玩得快乐才是游戏的真理嘛。而我也该去书报亭买最新一期的《掌机迷》了。

文/柯玮佳　责编/天意



徐朕轩	将幻想带入游戏，将游戏带入生活。
读者资料	17岁，女，201824，上海嘉定区真新新村2188弄嘉利坊47号502，兴趣：音乐、游戏

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年1月20日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月20日	冒险王	BANDAI	RPG
2005年1月20日	霍比特的冒险～指环王前传	KONAMI	A・AVG
2005年1月27日	三国志英杰传	KOEI	S・RPG
2005年1月27日	三国志孔明传	KOEI	S・RPG
2005年1月27日	加油！躲避球FIGHTERS	BANDAI	SPT
2005年1月27日	侦探神宫寺三郎～白影少女	MMV	AVG
2005年2月3日	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	S・RPG
2005年2月10日	HUDSON THE BEST 鼻毛暗杀拳	HUDSON	RPG
2005年2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	BANDAI	RPG
2005年2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	CAPCOM	RPG
2005年3月10日	千年家族	任天堂	SLG
2005年3月10日	目标！甲子园！	TASUKE	SPT
2005年3月24日	真・三国无双ADVANCE	KOEI	ACT
2005年4月	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
未定	杰作选！大盗伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
未定	MOTHER3	任天堂	RPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年1月20日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月27日	苍穹之巨龙	BANDAI	ACT
2005年1月27日	火车模拟＋电车GO!东京急行篇	TAITO	SLG
2005年1月27日	炼狱	HUDSON	A・RPG
2005年2月10日	波波罗克罗伊斯物语	SCE	RPG
2005年2月17日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年2月17日	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年2月24日	NAMCO博物馆	NAMCO	ETC
2005年2月24日	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2005年3月3日	永恒传说	NAMCO	RPG
2005春	BLEACH	SCE	FTG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE・ENIX	A・RPG

未定	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
未定	首都高BATTLE	元气	RAC
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT
未定	捉猴P！	SCEI	ACT
未定	天地之门	SCEI	A・RPG
未定	天外魔境	HUDSON	RPG
未定	牧场物语	MMV	SLG

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule



本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年1月20日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月27日	Catch！ Touch！ 耀西！	任天堂	ACT
2005年2月17日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年2月24日	Another Code～双重记忆	任天堂	AVG
2005年2月24日	Meteors	BANDAI	PUZ
2005年3月10日	Pacpix	NAMCO	PUZ
2005年3月24日	怪蛋英雄	SQUARE ENIX	RPG
2005年3月24日	Touch!卡比 魔法的画笔	任天堂	ACT
2005年3月24日	侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG
2005年3月31日	役满DS	任天堂	TAB
2005年4月	滚滚兔	SUCCESS	ACT
2005年4月	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年春	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年春	任天狗	任天堂	SLG
2005年春	超级公主碧奇	任天堂	ACT
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	高级战争	任天堂	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	卡片游戏
未定	牧场物语 小矮人工作站	MMV	SLG
未定	炸弹人	HUDSON	ACT
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	逆转裁判	CAPCOM	AVG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT